

Il progetto espositivo contemporaneo. L'allestimento come esperienza ed elemento di comunicazione

*Original*

Il progetto espositivo contemporaneo. L'allestimento come esperienza ed elemento di comunicazione / Boiano, Cristina. - (2017 Nov 08). [10.6092/polito/porto/2692061]

*Availability:*

This version is available at: 11583/2692061.6 since: 2018-02-20T13:00:18Z

*Publisher:*

Politecnico di Torino

*Published*

DOI:10.6092/polito/porto/2692061

*Terms of use:*

Altro tipo di accesso

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)



# ScuDo

Scuola di Dottorato ~ Doctoral School

WHAT YOU ARE, TAKES YOU FAR

Tesi di dottorato  
Dottorato in Beni Architettonici e Paesaggistici (29° Ciclo)

## **Il progetto espositivo contemporaneo L'allestimento come esperienza ed elemento di comunicazione**

di

**Cristina Boiano**

\*\*\*\*\*

### **Tutori**

Prof. Marco Vaudetti, Tutore  
Prof. Chiara Aghemo, Co-Tutore  
Col. Alberto Deregibus, Co-Tutore esterno

### **Commissione giudicatrice**

Prof. Enzo Borsellino, Università degli Studi Roma Tre, valutatore  
Prof. Giuliana Calcani, Università degli Studi Roma Tre, valutatore  
Prof. Simona Canepa, Politecnico di Torino  
Prof. Paolo Giardiello, Università degli Studi di Napoli Federico II  
Prof. Fulvio Rinaudo, Politecnico di Torino

Politecnico di Torino  
2017

## Dichiarazione

Dichiaro che i contenuti e l'organizzazione di questa tesi costituiscono il mio lavoro originale e non compromettono in nessun modo i diritti di terzi, compresi quelli relativi alla sicurezza dei dati personali.

Cristina Boiano

2017

\* Questa tesi è presentata in parziale adempimento dei requisiti per la **laurea di dottorato** nella Scuola di Dottorato del Politecnico di Torino (ScuDo).

Se non scali la montagna non ti potrai mai godere il paesaggio

Pablo Neruda

*Dedico un pensiero affettuoso*

*a chi mi ha sempre sostenuto durante questo stimolante percorso in salita*



## Ringraziamenti

Ringrazio l'Arma dei Carabinieri che mi ha permesso di approfondire, all'interno della tesi di dottorato, la tematica delle esposizioni temporanee delle opere d'arte sottratte all'illegalità. Più specificatamente ringrazio il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale con cui ho collaborato attivamente e tutti i suoi militari. Un grazie particolare: al Generale di Brigata Fabrizio Parrulli, al Colonnello Alberto Deregibus, al Tenente Colonnello Roberto Colasanti, al Maggiore Gianluca Ferrari, al Luogotenente Claudio Sensidoni, al Maresciallo Maggiore Sebastiano Antoci, al Maresciallo Capo Francesco Progida e all'Appuntato Giuseppe Pollino. Con piacere ricordo e ringrazio anche il Generale di Divisione Mariano Mossa, attuale Comandante della Legione Piemonte e Valle d'Aosta e in precedenza Comandante dei Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, che mi ha accolto con positività all'inizio della mia esperienza con l'Arma dei Carabinieri.

Ringrazio anche la Direzione generale Musei, la Galleria Nazionale d'Arte Antica di Roma e l'Università degli Studi Roma Tre con cui ho avuto il piacere di collaborare durante l'organizzazione della mostra *L'Arma per l'Arte e la Legalità*.

Ringrazio tutti i professionisti coinvolti nell'indagine sulla progettazione espositiva contemporanea: gli Architetti Paolo Baldessari, Vincenzo Capalbo, Alessandro Colombo, Federico Lardera, Franco Rolle, Massimo Venegoni, l'azienda ETT, e, ancora, i Professori Peter Higgins e Ulrich Schwarz. Ringrazio anche i funzionari della Città metropolitana di Roma Capitale Roberto Del Signore, Paola Baldassarri e Patrik Marcanio.

Ringrazio, infine, il Professor Marco Masoero e gli Ingegneri Guido Diamanti e Roberto Furlan per i preziosi suggerimenti sulle tecnologie del suono.

## Abstract

La tesi si suddivide in tre aree di indagine. La prima rappresenta una fase preliminare di conoscenza propedeutica alla fase finale progettuale, che ha l'obiettivo di mostrare, attraverso una prospettiva ampia, il tema, ovvero la progettazione espositiva, tracciandone l'evoluzione delle principali tematiche. La seconda fase è finalizzata a mettere in luce, sempre per mezzo di una lente di ingrandimento ampia, le tendenze che si stanno affermando nella museografia contemporanea. È stata condotta a tal fine un'analisi delle filosofie espositive attuali e degli strumenti che il progettista possiede per trasformare l'allestimento in un elemento di comunicazione capace di rendere 'parlanti' gli oggetti esposti. La terza fase costituisce la parte progettuale che affronta il tema della progettazione espositiva contemporanea da un punto di vista molto specifico, ovvero analizzando gli allestimenti degli oggetti d'arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Si è partiti da un caso studio: la mostra di beni culturali trafugati *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, ospitata presso la Galleria Nazionale d'Arte Antica in Palazzo Barberini a Roma, dal 14 luglio al 30 ottobre 2016. Tale mostra è stata fondamentale per trarre spunti fondamentali per la fase successiva progettuale. Sono state ipotizzate, infatti, delle linee guida per l'allestimento di uno spazio destinato all'esposizione degli oggetti d'arte sottratti al mercato illegale grazie alle operazioni dei 'Carabinieri dell'Arte'.

In conclusione la ricerca si è configurata come uno strumento per determinare gli elementi e le modalità a cui la progettazione espositiva può far ricorso per valorizzare e comunicare l'importanza della tutela e della cultura della legalità nel campo del patrimonio culturale, attraverso gli oggetti d'arte 'salvati' dal traffico illecito. Per raggiungere tale obiettivo puntuale e specifico, si è condotta un'indagine atta a comprendere, a largo raggio, gli orientamenti della museografia contemporanea, dopo aver acquisito e tracciato una fase di conoscenza preliminare sul tema.

# Indice

Introduzione .....	1
1. Il progetto espositivo contemporaneo: dalle premesse all'attualità .....	4
1.1 Collezionare, progettare, esporre: nascita ed evoluzione del 'processo espositivo' .....	6
1.2 L'allestimento come esperienza ed elemento di comunicazione.....	35
2. Gli allestimenti nell'era contemporanea .....	44
2.1 Filosofie dell'esporre .....	47
2.1.1 Interviste .....	52
2.1.2 Analisi di casi studio.....	95
2.2 Strumenti e tecniche a supporto degli allestimenti contemporanei .....	130
2.2.1 Illuminazione .....	131
2.2.2 Suono .....	136
2.2.3 Tecnologie digitali .....	139
3. Un caso studio contemporaneo: gli allestimenti temporanei degli oggetti d'arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale .....	142
3.1 Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale .....	146
3.2 Il ruolo delle Istituzioni nello sviluppo della cultura della legalità nel settore del patrimonio culturale.....	152
3.3 La mostra <i>L'Arma per l'Arte e la Legalità</i> .....	159
4. Verso la museografia del simbolo: linee guida per l'esposizione degli oggetti d'arte sottratti all'illegalità.....	185
5. Riferimenti bibliografici .....	193

## Elenco delle Figure

Figura 1: Etienne-Louis Boullée, <i>Progetto di museo</i> , pianta (Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, <i>Itinerario nell'arte. Dal Barocco al Postimpressionismo</i> , Zanichelli, Bologna 2012, p. 1387.) .....	12
Figura 2: Etienne-Louis Boullée, <i>Progetto di museo</i> , sezione trasversale (Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, <i>op. cit.</i> , p. 1387.) .....	12
Figura 3: Etienne-Louis Boullée, <i>Progetto di museo</i> , visione prospettica ((Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, <i>op. cit.</i> , p. 1387.) .....	13
Figura 4: Jean-Nicolas Durand, <i>Museo</i> , pianta (M. T. Fiorio, <i>Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica</i> , Bruno Mondadori, Milano 2011, p. 72.) .....	14
Figura 5: Jean-Nicolas Durand, <i>Museo</i> , sezione (M. T. Fiorio, <i>op. cit.</i> , p. 72.) .....	15
Figura 6: Jean-Nicolas Durand, <i>Museo</i> , prospetto (M. T. Fiorio, <i>op. cit.</i> , p. 72.) .....	15
Figura 7: Friedrich Schinkel, <i>Altes Museum</i> , pianta (Fonte: P. Von Naredi-Rainer, <i>A design manual. Museum Buildings</i> , Birkhäuser, Berlino 2004, p. 22.) ..	16
Figura 8: Friedrich Schinkel, <i>Altes Museum</i> , sezione (Fonte: <i>I luoghi del museo. Tipo e forma fra tradizione e innovazione</i> , a cura di L. Basso Peressut, Editori Riuniti, Roma 1985, p. 60.) .....	16
Figura 9: Friedrich Schinkel, <i>Altes Museum</i> , visione prospettica (Fonte: L. Basso Peressut, <i>Musei: architetture 1990-2000</i> , Federico Motta Editore, Milano 1999, p. 13.) .....	17
Figura 10: <i>South Kensington Museum</i> , esterno, visione prospettica (M. T. Fiorio, <i>op. cit.</i> , p. 96.) .....	18
Figura 11: <i>South Kensington Museum</i> , interno, visione prospettica (M. T. Fiorio, <i>op. cit.</i> , p. 97.) .....	19
Figura 12: Otto Wagner, <i>Progetto per Kaiser Franz Joseph-Stadtmuseum</i> , vestibolo (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 19.) .....	20

Figura 13: Clarence Stein, <i>Il museo d'arte di domani</i> , pianta (Fonte: L. Basso Peressut, <i>Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Auguste Perret a Louis Kahn</i> , Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p. 55.).....	21
Figura 14: Le Corbusier, <i>Il museo a crescita illimitata</i> , schizzo (M. T. Fiorio, <i>op. cit.</i> , p. 127.).....	22
Figura 15: Auguste Perret, <i>Il museo moderno</i> , pianta (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 59.).....	23
Figura 16: Auguste Perret, <i>Il museo moderno</i> , visione prospettica (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 58.) .....	23
Figura 17: Frank Lloyd Wright, <i>Solomon Guggenheim Museum</i> , pianta del piano terra (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 181.).....	24
Figura 18: Frank Lloyd Wright, <i>Solomon Guggenheim Museum</i> , sezione (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 181.) .....	25
Figura 19: Frank Lloyd Wright, <i>Solomon Guggenheim Museum</i> , visioni prospettiche (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 182.).....	25
Figura 20: Daniel Libeskind, <i>Jüdisches Museum</i> , pianta del piano terra (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 258.) .....	28
Figura 21: Daniel Libeskind, <i>Jüdisches Museum</i> , veduta aerea (Fonte: <a href="http://libeskind.com/">http://libeskind.com/</a> ).....	28
Figura 22: Kisho Kurokawa, <i>Fukui City Museum of Art</i> , pianta del piano terra (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 160.) .....	29
Figura 23: Kisho Kurokawa, <i>Fukui City Museum of Art</i> , visione assonometrica (Fonte: L. Basso Peressut, <i>op. cit.</i> , p. 161.) .....	29
Figura 24: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , schizzi (Fonte: A. Rosenblatt, <i>Building type basics for museums</i> , John Wiley & Sons, Inc., New York, Toronto 2001, p. 128.).....	30
Figura 25: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , modelli virtuali (Fonte: <i>Frank Gehry, Architect</i> , catalogo della mostra (New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 18 maggio – agosto 2001/Bilbao, Guggenheim Museum, 29 ottobre 2001 – 3 febbraio 2002), a cura di J. F. Ragheb, Guggenheim Museum Publications, New York 2001, p. 167.).....	32
Figura 26: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , pianta delle coperture (Fonte: A. Rosenblatt, <i>op. cit.</i> , p. 135.).....	32

Figura 27: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , prospetti (Fonte: A. Rosenblatt, <i>op. cit.</i> , p. 137.) .....	33
Figura 28: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , veduta aerea (Fonte: <a href="http://www.guggenheim-bilbao.es/">http://www.guggenheim-bilbao.es/</a> ) .....	34
Figura 29: Frank O. Gehry, <i>Museo Guggenheim Bilbao</i> , veduta fronte d'ingresso (Fonte: <a href="http://www.guggenheim-bilbao.es/">http://www.guggenheim-bilbao.es/</a> ) .....	34
Figura 30: Effetti luminosi e grafici sulle strutture archeologiche negli ambienti sotterranei di Palazzo Valentini (Fonte: <a href="http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/">http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/</a> ) .....	97
Figura 31: Percorso espositivo all'interno delle <i>Domus</i> Romane di Palazzo Valentini, sala delle Piccole Terme (Fonte: <a href="http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/">http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/</a> ) .....	98
Figura 32: L'allestimento multimediale delle Piccole Terme (Fonte: L. Napoli, P. Baldassarri, <i>op. cit.</i> , p. 99.) .....	98
Figura 33: Ricostruzioni virtuali (Fonte: <a href="http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/">http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/</a> ) .....	99
Figura 34: Decorazione musiva con integrazioni virtuali a completamento delle lacune (Fonte: <a href="http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/">http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/</a> ) .....	99
Figura 35: Planimetria del percorso espositivo (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	101
Figura 36: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	101
Figura 37: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	102
Figura 38: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	102
Figura 39: Riproduzione digitale dei papiri (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	103
Figura 40: Il <i>Greenfield Papyrus</i> nell'ultimo ambiente del percorso espositivo (Fonte: <a href="http://www.landdesignstudio.co.uk/">http://www.landdesignstudio.co.uk/</a> ) .....	103
Figura 41: La galleria con i modelli di navi (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	105

Figura 42: La galleria degli strumenti di navigazione (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	105
Figura 43: La galleria con le decorazioni delle navi (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	106
Figura 44: La galleria degli album fotografici di traversate per mare (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	106
Figura 45: La galleria dei mappamondi (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	107
Figura 46: La galleria dei mappamondi, interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	107
Figura 47: La galleria dei dipinti con soggetti marittimi (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	108
Figura 48: La galleria degli oggetti in vetro, argento e porcellana (Fonte: <a href="http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum">http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum</a> ) .....	108
Figura 49: Area del percorso espositivo dedicata alla Seconda guerra mondiale (Fonte: Studio Azzurro, <i>op. cit.</i> , p. 109) .....	110
Figura 50: Area del percorso espositivo dedicata al racconto delle mafie (Fonte: <a href="http://www.studioazzurro.com/">http://www.studioazzurro.com/</a> ) .....	111
Figura 51: Area del percorso espositivo dedicata allo sviluppo economico e alla diffusione dei consumi (Fonte: <a href="http://www.studioazzurro.com/">http://www.studioazzurro.com/</a> ) .....	111
Figura 52: Interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <a href="http://www.studioazzurro.com/">http://www.studioazzurro.com/</a> ) .....	112
Figura 53: Interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <a href="http://www.studioazzurro.com/">http://www.studioazzurro.com/</a> ) .....	112
Figura 54: L'allestimento multimediale (Fonte: <a href="http://www.neo.mi.it/works/designopera/">http://www.neo.mi.it/works/designopera/</a> ) .....	114
Figura 55: L'allestimento multimediale (Fonte: <a href="http://www.neo.mi.it/works/designopera/">http://www.neo.mi.it/works/designopera/</a> ) .....	115
Figura 56: L'allestimento multimediale, particolare (Fonte: <a href="http://www.neo.mi.it/works/designopera/">http://www.neo.mi.it/works/designopera/</a> ) .....	115
Figura 57: Visione d'insieme del percorso espositivo (Fonte: <a href="http://www.neo.mi.it/works/designopera/">http://www.neo.mi.it/works/designopera/</a> ) .....	116

Figura 58: Oggetti di design in mostra (Fonte: <a href="http://www.neo.mi.it/works/designopera/">http://www.neo.mi.it/works/designopera/</a> ) .....	116
Figura 59: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <a href="http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html">http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html</a> ) .....	118
Figura 60: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <a href="http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html">http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html</a> ) .....	118
Figura 61: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <a href="http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html">http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html</a> ) .....	119
Figura 62: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <a href="http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html">http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html</a> ) .....	119
Figura 63: Inizio del percorso espositivo (Fonte: <a href="http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/">http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/</a> ) ..	121
Figura 64: La sala espositiva dell'Impluvium (Fonte: <a href="http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/">http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/</a> ) ..	121
Figura 65: La 'scatola magica' (Fonte: <a href="http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/">http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/</a> ) ..	122
Figura 66: Dentro la 'scatola magica' (Fonte: <a href="http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/">http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/</a> ) ..	122
Figura 67: L'influenza di Botticelli sulle arti del XX secolo (Fonte: <a href="http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined">http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined</a> ) .....	124
Figura 68: La riscoperta di Botticelli nel XIX secolo (Fonte: <a href="http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined">http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined</a> ) .....	124
Figura 69: L'opera di Botticelli (Fonte: <a href="http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined">http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined</a> ) .....	124
Figura 70: Il laboratorio di pittura.....	126
Figura 71: La riproduzione del dipinto <i>La stanza di Van Gogh ad Arles</i> .....	126
Figura 72: L'esposizione virtuale dei dipinti di Van Gogh.....	127
Figura 73: L'esposizione virtuale dei dipinti di Van Gogh.....	127



Figura 74: Proiettore (Fonte: <a href="https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html">https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html</a> ).....	134
Figura 75: Proiettore (Fonte: <a href="https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html">https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html</a> ).....	135
Figura 76: Sagomatore (Fonte: <a href="https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html">https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html</a> ) .....	135
Figura 77: Proiettore per scritte luminose e proiezione gobo e sagome scenografiche (Fonte: <a href="https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html">https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html</a> ) .....	136
Figura 78: Esempi di apparecchi per fornire un suono localizzato (Fonte: <a href="https://www.holosonics.com/applications/museums/">https://www.holosonics.com/applications/museums/</a> ).....	138
Figura 79: Esempi di apparecchi per fornire un suono localizzato (Fonte: <a href="https://www.holosonics.com/applications/museums/">https://www.holosonics.com/applications/museums/</a> ).....	138
Figura 80: Sede del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale .....	146
Figura 81: Pannello utilizzato per pubblicizzare la mostra (Fonte: Università degli Studi Roma Tre).....	159
Figura 82: Palazzo Barberini.....	161
Figura 83: Prospetto principale di Palazzo Barberini.....	161
Figura 84: Pannello presente in mostra atto ad illustrare il percorso espositivo (Fonte: MiBACT-Direzione generale Musei).....	162
Figura 85: Prima sala del percorso espositivo.....	163
Figura 86: Vetrina con i frammenti appartenenti alla scultura esposta nella prima sala.....	164
Figura 87: Seconda sala del percorso espositivo.....	165
Figura 88: Seconda sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri) .....	166
Figura 89: Particolare della quadreria (Fonte: Arma dei Carabinieri) .....	166
Figura 90: Le epigrafi.....	167
Figura 91: Vetrina che espone un <i>askos</i> risalente al IV-II secolo a.C. e un violino di Andrea Amati .....	167
Figura 92: Le ‘armi del delitto’, il metal detector .....	168

Figura 93: Le ‘armi del delitto’, il taglierino .....	168
Figura 94: Il deposito di un ricettatore e casse lignee con anfore .....	169
Figura 95: Un dipinto ‘ambientato’ in un caveau (Fonte: Arma dei Carabinieri).....	169
Figura 96: Pannello didattico presente (Fonte: Università degli Studi Roma Tre).....	170
Figura 97: Pannello didattico presente (Fonte: Università degli Studi Roma Tre).....	171
Figura 98: <i>Touch-screen</i> .....	171
Figura 99: Ambiente dedicato al tema delle alterazioni subite dalle opere d’arte (Fonte: Arma dei Carabinieri) .....	172
Figura 100: Ingresso della quarta sala espositiva (Fonte: Arma dei Carabinieri) .....	173
Figura 101: Quarta sala del percorso espositivo .....	174
Figura 102: Quarta sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri) .....	174
Figura 103: Quinta sala del percorso espositivo .....	176
Figura 104: Quinta sala del percorso espositivo .....	176
Figura 105: Sesta sala del percorso espositivo .....	177
Figura 106: Settima sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri).....	177
Figura 107: Particolare delle parole ‘esplose’ sulle pareti del secondo ambiente espositivo.....	179
Figura 108: Particolare delle parole ‘esplose’ sulle pareti del secondo ambiente espositivo.....	180
Figura 109: Particolare delle parole ‘esplose’ sulle pareti del secondo ambiente espositivo.....	180
Figura 110: Particolare di una parola ‘esplosa’ accanto ad un’anfora, provento di scavo clandestino subacqueo nel secondo ambiente espositivo .....	181
Figura 111: Pannello con vignetta (Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra).....	181

Figura 112: Pannello con vignetta (Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra).....182

Figura 113: Pannello con vignetta (Fonte: Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra).....182

# Introduzione

Il mio percorso di ricerca si è costruito in divenire, trasformandosi e rimodellandosi prima di assumere la forma definitiva qui presentata. La ricerca è nata con l'obiettivo di indagare la progettazione espositiva contemporanea facendo emergere, in particolare, le nuove filosofie che governano gli ordinamenti e le nuove tecniche allestitivo capaci di rendere gli allestimenti tradizionali campo di sperimentazione delle tecnologie multimediali. Nel corso del dottorato tale obiettivo iniziale si è tramutato in utile e corposa premessa per indagare un settore della museografia contemporanea molto particolare e innovativo, perché mai analizzato e studiato in precedenza, ovvero gli allestimenti temporanei dei beni trafugati, successivamente recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Questo è un reparto specializzato dell'Arma dei Carabinieri, che, dal 1969, si occupa di contrastare i crimini in danno del nostro patrimonio artistico e paesaggistico. Tali esposizioni assumono una doppia connotazione. Devono infatti non soltanto comunicare il valore intrinseco degli oggetti esposti, ma, soprattutto, renderne evidente il loro valore simbolico. Essi, violati a causa di furti, scavi clandestini, esportazioni illecite e altri reati, si trasformano in simboli di legalità nel momento in cui, grazie alle operazioni dei cosiddetti 'Carabinieri dell'Arte', vengono restituiti alla collettività. Essi diventano monito per ricordare a tutti l'importanza della tutela del nostro patrimonio culturale, valore identitario della nostra società, che rischia di indebolirsi ogni volta che vengono compiute azioni criminali. L'opportunità di indirizzare la ricerca verso questo ambito è stata determinata da un'esperienza unica che ho iniziato ad intraprendere durante il mio percorso di dottorato e che ha portato delle ricadute positive e costruttive all'interno del mio settore di ricerca. A partire dal 2016 ho avuto, infatti, l'opportunità e il privilegio di collaborare attivamente con l'Arma dei Carabinieri e, in particolare, con il sopra citato Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, che ha sede a Roma. L'eccezionalità di questa esperienza mi ha

suggerito un focus più puntuale attraverso cui analizzare il ‘fare espositivo’ contemporaneo.

La crescente attenzione riservata alla tematica della tutela dei beni culturali è ben rappresentata dall’attivazione del corso di perfezionamento in “La tutela del patrimonio culturale: conoscenza storica e diagnostica scientifica per il contrasto alle aggressioni criminali”, tenuto a partire dal 2013 dall’Università degli Studi Roma Tre in convenzione con il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Tale corso di perfezionamento è successivamente diventato dal 2015 unità didattica di un Master in “Esperti nella tutela del patrimonio culturale”. Sulla scia dell’attualità dell’argomento, si è deciso di affrontarlo attraverso la lente della cultura politecnica, e più specificatamente attraverso quella architettonica ed espositiva, analizzando pertanto il tema degli allestimenti temporanei degli oggetti d’arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Oltre all’attualità dell’argomento è importante sottolineare anche la novità da esso rappresentato, come accennato in precedenza. Il tema non è mai stato approfondito dalla ricerca nei campi della museografia e della comunicazione museale e, inoltre, non ci sono esempi internazionali a cui riferirsi, perché, con orgoglio, è possibile affermare che è l’esempio italiano a costituire il riferimento. L’Arma dei Carabinieri, infatti, è stata la prima Forza di polizia al mondo ad istituire un reparto specializzato nel contrasto dei reati a danno del patrimonio culturale e tale reparto è diventato un modello per simili unità create in altre Nazioni.

La tesi si suddivide in tre aree di indagine. La prima rappresenta una fase preliminare di conoscenza propedeutica alla fase finale progettuale, che ha l’obiettivo di mostrare, attraverso una prospettiva ampia, il tema, ovvero la progettazione espositiva, tracciandone l’evoluzione delle principali tematiche. È stato inizialmente tracciato il percorso del processo espositivo, analizzandone le premesse rappresentate dal collezionismo e la sua ‘consacrazione’ con l’istituzione del museo. Attraverso lo studio della tipologia architettonica museale si è voluta delineare l’evoluzione di questo nuovo ‘organismo’ nato nella metà del Settecento, facendo emergere come nel tempo ne siano cambiate più volte le priorità. Inizialmente, infatti, i musei hanno rivolto la propria attenzione principalmente sulle collezioni esposte al proprio interno, mentre successivamente l’interesse è stato concentrato sulla struttura architettonica, modellata come se fosse essa stessa un’opera d’arte, in modo da configurarsi come un oggetto comunicativo. L’atteggiamento contemporaneo del museo e, più in generale, delle dinamiche espositive è rappresentato dall’importanza riservata al visitatore. In

relazione a tale atteggiamento, l'allestimento ha assunto un ruolo chiave, strumentale al fine educativo che una qualsiasi esposizione deve assolvere nei confronti del pubblico. La seconda fase della tesi è finalizzata a mettere in luce, sempre per mezzo di una lente di ingrandimento ampia, le tendenze che si stanno affermando nella museografia contemporanea. È stata condotta a tal fine un'analisi delle filosofie espositive attuali e degli strumenti che il progettista possiede per trasformare l'allestimento in un elemento di comunicazione capace di rendere 'parlanti' gli oggetti esposti. La terza fase costituisce la parte progettuale che affronta il tema della progettazione espositiva contemporanea da un punto di vista molto specifico, ovvero analizzando gli allestimenti degli oggetti d'arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Si è partiti da un caso studio: la mostra di beni culturali trafugati *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, ospitata presso la Galleria Nazionale d'Arte Antica in Palazzo Barberini a Roma, dal 14 luglio al 30 ottobre 2016. Ho avuto modo di partecipare direttamente all'organizzazione di tale mostra insieme, naturalmente, all'Arma dei Carabinieri, al Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, più specificatamente collaborando con la Direzione generale Musei, e l'Università degli Studi Roma Tre, mostra da cui ho potuto trarre spunti fondamentali per la fase successiva progettuale. Sono state ipotizzate, infatti, delle linee guida per l'allestimento di uno spazio destinato all'esposizione degli oggetti d'arte sottratti al mercato illegale grazie alle operazioni dei 'Carabinieri dell'Arte'.

In conclusione la mia ricerca si è configurata come uno strumento per determinare gli elementi e le modalità a cui la progettazione espositiva può far ricorso per valorizzare e comunicare l'importanza della tutela e della cultura della legalità nel campo del patrimonio culturale, attraverso gli oggetti d'arte 'salvati' dal traffico illecito. Per raggiungere tale obiettivo puntuale e specifico, si è condotta un'indagine atta a comprendere, a largo raggio, gli orientamenti della museografia contemporanea, dopo aver acquisito e tracciato una fase di conoscenza preliminare sul tema.

## Capitolo 1

# Il progetto espositivo contemporaneo: dalle premesse all'attualità

Ora, in casa di Eio c'era una cappella privata molto antica, oggetto di grande venerazione, lasciata dai suoi antenati; in essa spiccavano quattro bellissime statue di squisita fattura, universalmente note, [...] la prima era un Cupido di marmo, opera di Prassitele [...].

[...], c'era [...] un Ercole in bronzo di fattura egregia, attribuito se non erro a Mirone (e l'attribuzione è sicura). [...]; si trovavano inoltre due statue in bronzo di modeste proporzioni, ma di straordinaria eleganza, che rappresentavano nel portamento e nel modo di vestire quelle fanciulle che, con le braccia sollevate, sostengono sul capo un canestro con certi arredi sacri secondo il costume delle ragazze ateniesi: si chiamano appunto Canéfore; ma l'artista che le ha fatte, chi era? già, chi era? [...] si trattava di Policleteo. Come uno di noi arrivava a Messina, non mancava quasi mai di andarle a vedere; in qualunque giorno dell'anno l'accesso era libero per tutti i visitatori: una casa che costituiva un vanto tanto per il suo padrone quanto per l'intera città.

Cicerone, *Il processo di Verre*

La progettazione espositiva, traduzione della locuzione inglese *exhibition design* più largamente utilizzata, è una forma progettuale che possiede linguaggi e strumenti plurimi e che può avere diverse finalità: l'esposizione di un prodotto commerciale, di un bene culturale o di un concetto. In ognuno di questi casi, tuttavia, l'elemento è sempre esposto in un preciso contesto spaziale e temporale, creando una relazione con un pubblico. Progettare, pertanto, assume in questo ambito la triplice accezione di: allestire, mostrare, comunicare. Per comprendere a fondo il significato del progetto espositivo è utile riferirsi alla definizione che ne dà IDEA, ovvero l'Associazione Italiana Exhibition Designers fondata a Milano nel 2006 dai più qualificati professionisti italiani del settore. Per IDEA la progettazione espositiva:

E' costruire fisicamente uno spazio di relazione, un atto progettuale teso a dare forma a una volontà o esigenza di comunicazione.

E' comunicare nello spazio.

Le finalità di questa comunicazione possono essere varie. Didattiche, commerciali, illustrative, culturali, promozionali, persuasive. I suoi campi di applicazione innumerevoli: fiere, saloni, mostre, esposizioni, allestimenti museali, *retail*, punti vendita, presentazioni, eventi.

[...] è l'arte di esporre, di mostrare qualsiasi cosa.

Arte destinata a farci vedere quello che altrimenti né potremmo né sapremmo vedere. Un progetto complesso volto a dare forma e contenuti ad un racconto.

[...] è l'arte di tessere rapporti che si instaurano per un tempo dato tra un luogo, uno spazio da allestire, gli 'oggetti' da mostrare e il progetto allestitivo, la macchina, l'apparato per esporre.

[...] è un 'artificio' per indicare, inscenare, far vedere, porre ciò che si vuol mostrare al centro di una percezione non distratta e di una fruizione non banale.

[...] è lo studio e lo sviluppo delle idee e delle tecniche migliori per garantire ad un 'oggetto' la possibilità di essere compreso da un pubblico. E' quindi un processo di comunicazione.<sup>1</sup>

La trattazione di questo capitolo sarà incentrata sulla forma progettuale dell'esporre con una finalità culturale, sulla progettazione, pertanto, destinata

---

<sup>1</sup> <http://www.ideassociazione.it/it/about> (consultato il 4-06-2017)



all'esposizione di opere d'arte concrete o di concetti intangibili all'interno di mostre e musei. Partendo dal collezionismo e dalla nascita dell'istituzione museale, sarà ripercorso in breve il percorso evolutivo del 'processo espositivo', che costituirà un'importante premessa per comprendere il 'fare' contemporaneo. Sarà poi analizzato l'allestimento nella sua connotazione di strumento capace di generare un'esperienza fruitiva e di elemento di comunicazione.

## **1.1 Collezionare, progettare, esporre: nascita ed evoluzione del 'processo espositivo'**

«[...] ogni insieme di oggetti naturali o artificiali, mantenuti temporaneamente o definitivamente fuori del circuito di attività economiche, soggetti a una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo, ed esposti allo sguardo pubblico».<sup>2</sup> Questa è la definizione proposta da Krzysztof Pomian per spiegare la collezione, ovvero il risultato di quella particolare operazione di raccolta e conservazione di materiali, destinati insieme ad assolvere uno scopo specifico, attestata dalla Preistoria. Già a partire dal Neolitico, infatti, è dimostrata la consuetudine di seppellire i defunti con gli oggetti di loro proprietà. Questi sarebbero stati guardati da coloro che abitano nell'aldilà. L'importanza della funzione attribuita a tali suppellettili funerarie è testimoniata dalle misure messe in atto per la protezione delle tombe contro il saccheggio: si nasconde il luogo di sepoltura o si cerca di ingannare gli eventuali intrusi con la costruzione di labirinti, ci si appella alle divinità affinché possano rivolgere le proprie ire su profanatori e ladri e si istituiscono turni di sorveglianza.

Oltre alle suppellettili funerarie, un'altra forma di raccolta di oggetti attestata nella storia è rappresentata dalle offerte agli dei accumulate all'interno dei templi dei Greci e dei Romani. Tali oggetti, che sono registrati su inventari e protetti dall'azione dei ladri, vengono esposti sia all'interno degli edifici sacri sia in edifici creati appositamente quando il numero delle offerte è tale da affollare eccessivamente i luoghi del culto. Questi sono raggiunti dai pellegrini non solo per pregare, ma anche per ammirare la bellezza degli elementi conservati all'interno.

---

<sup>2</sup> K. Pomian, voce *Collezione*, in *Enciclopedia Einaudi*, III, Einaudi, Torino 1978, p. 332.

L'accumulazione di oggetti non si verifica esclusivamente nei templi, ma altresì all'interno delle residenze dei detentori del potere, destinati alla contemplazione privata ed esibiti soltanto nelle occasioni in cui insito è lo sfoggio di fasto, quali feste, cortei funebri, sfilate di incoronazione. A Roma, il generale di ritorno da una campagna vittoriosa porta in trionfo non soltanto gli uomini che ha sottomesso, ma anche i tesori del nemico conquistati, parte dei quali vengono offerti ed esposti all'interno dei templi, mentre altri rimangono in suo possesso. L'origine delle collezioni private a Roma è costituita proprio dal bottino di guerra. Gli oggetti ammassati all'interno delle residenze dei grandi collezionisti romani, generali o proconsoli come Silla, Giulio Cesare, Verre, sono infatti provento di saccheggio. Successivamente, ai tempi dell'impero, collezionare diventa una moda di ampia diffusione, tale che Vitruvio, nel suo trattato in dieci libri, *De architectura*, prevede la 'pinacoteca' quale ambiente della casa privata per sistemare quadri e sculture, dando indicazioni progettuali per la sua costruzione.

Altri oggetti destinati ad un'accumulazione intenzionale sono le reliquie, ovvero elementi il cui tratto peculiare è l'essere stati in contatto con un dio o un eroe o l'essere testimonianza materiale di qualche avvenimento del passato mitico. Diffuse già sia in Grecia sia a Roma, è con l'affermazione del Cristianesimo e con la sua venerazione dei santi, tuttavia, che la diffusione del culto delle reliquie diventa massima. Reliquia è considerato ogni oggetto che abbia avuto un presupposto contatto con un personaggio della storia sacra e per questo ritenuto dotato di un potere taumaturgico. Le reliquie vengono assicurate nei reliquari all'interno delle chiese, esposte ai fedeli durante le cerimonie religiose e portate nelle processioni. Ne si compilano, inoltre, dei cataloghi capaci di mantenerne memoria all'aumentare del loro numero accumulato nelle chiese. All'interno di queste, accanto alle reliquie stesse, si conservano ed espongono altri oggetti: curiosità naturali e offerte. Anche nelle dimore regali e principesche, nell'epoca antecedente a quella moderna, si accumulano materiali preziosi, che vengono conservati in scrigni o armadi all'interno di stanze ben custodite ed esposti durante feste e cerimonie.

Con l'età moderna l'attenzione del collezionismo si rivolge ad alcune particolari categorie di oggetti. Le vestigia dell'antichità, per secoli considerate scarti,<sup>3</sup> acquisiscono significato iniziando ad essere messe in relazione con i testi

---

<sup>3</sup> Solo i pezzi particolarmente significativi venivano conservati nei tesori dei principi o delle chiese, in virtù della loro connotazione di reliquia.

antichi, diventando dei veri e propri oggetti di studio. Si formano, quindi, collezioni di antichità, in primis in Italia e successivamente nei paesi transalpini. La diffusione di queste collezioni è strettamente correlata alla costituzione, a partire dalla fine del XV secolo, di un nuovo gruppo sociale, quello dei cosiddetti umanisti, votati alle *bonae litterae*, le *littarae antiquiores*. È grazie all'influenza di tali studiosi che, in un secondo momento, le collezioni di antichità verranno formate anche da principi, papi e cardinali. Un'altra categoria di oggetti ad esser raccolta in collezioni è rappresentata da tutti quegli elementi provenienti da paesi lontani, esplorati grazie ai numerosi viaggi che si intraprendono a partire dal XV secolo. Tali oggetti, quali stoffe, oreficerie, porcellane, abiti di piume, esemplari della flora e della fauna, conchiglie, pietre, costituiscono delle curiosità e, in quanto tali, sono collezionati. Non sono tuttavia oggetti di studio e, nonostante ricercati, ad essi nel XVI e XVII secolo si accorda un valore minore rispetto alle antichità. Una terza categoria di manufatti di cui si costituiscono collezioni è rappresentata dai quadri e dalle opere d'arte moderna in generale, che, pur essendo già presenti, assumono una dignità totalmente nuova dal XV secolo. Un'ultima categoria di elementi che dal XVII secolo vengono considerati oggetti da collezionare è costituita dagli strumenti scientifici, circostanza strettamente correlata alla formazione del nuovo gruppo sociale degli scienziati.

Nel Medioevo le collezioni erano custodite nei tesori principeschi e nelle chiese, formate da opere d'arte, la cui materia era spesso considerata più preziosa dell'esecuzione, reliquie e oggetti sacri. Tali oggetti erano quindi a disposizione del clero e dei detentori del potere, utilizzati come segno di ostentazione della propria posizione dominante. A questo sistema di accentramento dei manufatti ritenuti di valore se ne sostituisce progressivamente un altro a partire dalla seconda metà del XIV secolo. Si costituiscono, infatti, nuovi gruppi sociali, il cui tratto distintivo è il possesso di specifiche conoscenze e capacità: gli umanisti e gli antiquari con le loro competenze rispettivamente sulla latinità e sull'antichità, gli artisti capaci di produrre opere d'arte e gli scienziati di 'fare scienza'. Come evidenziato in precedenza, nuove tipologie di oggetti iniziano ad essere ricercate e collezionate: manoscritti e numerosi altri reperti dell'antichità, curiosità esotiche e naturali, opere d'arte, strumenti scientifici, che ricoprono, per i nuovi gruppi sociali costituitisi, il duplice ruolo di elementi che facilitano l'elaborazione delle conoscenze e di simboli di appartenenza sociale. Anche coloro che detengono il potere, tuttavia, adunano collezioni come segno della loro posizione, spinti in questo agire da artisti o da scienziati. D'altronde, la formazione di tali collezioni,

insieme al mecenatismo, è dettata altresì dalla volontà di controllare coloro che producono arte e conoscenze, per servirsene a fini politici.

Progressivamente tra il XVI e il XVII secolo si crea un mercato di opere d'arte, antichità e curiosità che permette, a chi possiede denaro, di acquisire pezzi da collezione. Oltre alle vendite private tra i collezionisti e quelle tramite mercanti specializzati, si realizzano le vendite pubbliche all'asta, circostanza che comporta l'apparizione del catalogo a stampa degli oggetti messi all'incanto. Il numero di collezionisti cresce, determinando la formazione della professione del perito, il quale deve farsi garante dell'autenticità degli oggetti messi in vendita. Questi sono il frutto della dispersione delle vecchie collezioni, della produzione artistica corrente, ma anche dei ritrovamenti, dei viaggi, delle spedizioni, degli scavi e dell'attribuzione di significato ad elementi in precedenza non ritenuti rilevanti.

La fruizione degli oggetti accumulati nelle collezioni private è negata alla maggioranza della popolazione, essendo soggetta alla discrezionalità dei collezionisti. Questi, infatti, permettono l'accesso alle proprie raccolte solo ai membri del loro stesso ambiente sociale e agli artisti e ai dotti. Le uniche collezioni accessibili a tutti, pertanto, sono quelle delle chiese, mentre l'arte profana moderna, le antichità e le curiosità sono destinate ad essere ammirate esclusivamente da pochi privilegiati appartenenti all'oligarchia del potere, della ricchezza, del gusto e del sapere. Dai membri degli strati medi, o da chi se ne fa portavoce, inizia ad arrivare la richiesta, sempre più incalzante, di avere libero accesso alle raccolte dei nobili e dei potenti. Per rispondere a tale rivendicazione, dall'inizio del XVII secolo, privati e detentori del potere istituiscono, inizialmente, biblioteche pubbliche e, poi, musei.<sup>4</sup> In particolare, la fondazione del primo museo si può far risalire al 1675, quando Elias Ashmole lascia le sue

---

<sup>4</sup> La parola museo deriva dal greco *mouseion*, ovvero 'luogo delle Muse'. Il termine è utilizzato dal geografo Strabone per indicare un ambiente porticato all'interno della Biblioteca d'Alessandria d'Egitto riservato all'incontro di dotti e filosofi: tale spazio, destinato alla riflessione e alla discussione, era pertanto un'accademia, verosimilmente non dissimile da quella ateniese di Platone. Mancando nella testimonianza di Strabone qualsiasi riferimento a esposizioni di opere d'arte, si può affermare che, al di là del nome, non esiste alcuna affinità con il museo moderno. Una delle definizioni più esaurienti che delineano il ruolo attuale del museo è quella elaborata nel 1951, parzialmente integrata nel 2004, dall'ICOM - *International Council of Museums*, l'organismo istituito nel 1946 per coordinare i musei di tutto il mondo: «Un museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educazione e diletto».

collezioni all'Università di Oxford, che vengono rese accessibili nel 1683. Successivamente nel 1734, a Roma per volere del papa viene istituito e aperto al pubblico il Museo capitolino. Nel 1737 Anna Maria Luisa de' Medici dona allo Stato di Toscana le raccolte della sua famiglia, costituitesi nell'arco di tre secoli, ponendo il vincolo dell'inalienabilità e dell'accessibilità al pubblico. Nel 1753 il Parlamento britannico istituisce il *British Museum* acquistando le collezioni di Hans Sloane. Il processo di trasformazione delle collezioni private in musei diventa sempre più frequente, diffondendosi in tutti i paesi europei.

Il museo, inteso come luogo per l'esposizione di opere d'arte fruibili dalla collettività, è pertanto un'istituzione abbastanza recente e altrettanto recente, di conseguenza, è l'identificazione del museo quale oggetto delle pratiche progettuali dell'architettura. Fino al Settecento, infatti, non vi sono edifici progettati ad uso esclusivo per la funzione espositiva. È tuttavia vero che la presenza di spazi dedicati al collezionismo, destinati all'esposizione, seppur privata, di opere d'arte è antecedente al XVIII secolo, risalendo già a partire dal mondo romano, come evidenziato in precedenza.<sup>5</sup> Con la trasformazione, in tutta Europa, delle raccolte principesche in musei destinati alla fruizione pubblica, dalla metà del Settecento, inizia a crearsi un vero e proprio dibattito per dare 'forma' a questa nuova tipologia architettonica. Essa, ora concepita come edificio autonomo, deve avere una struttura adeguata, studiata sulla base delle finalità espositive.<sup>6</sup> Significativo risulta pertanto che in Francia, a partire dalla seconda metà del XVIII secolo, il tema del museo venga scelto più volte come oggetto dei concorsi indetti dall'*Académie Royale d'Architecture* di Parigi per il *Prix de Rome*. Nel 1753 il tema assegnato è la galleria di un palazzo: gli elementi caratterizzanti il progetto vincitore sono una rotonda con cupola a lacunari e lunghe gallerie voltate a botte. L'anno successivo il tema scelto è un edificio destinato ad ospitare le tre arti maggiori, un *Salon des Arts*: il primo premio è assegnato anche in questo caso ad un progetto che prevede una rotonda centrale, le cui pareti sono scavate da nicchie. Nel 1779 il concorso verte sulla progettazione di un museo articolato in varie sezioni e sarà il primo di una serie di concorsi inerenti la tipologia del museo pubblico. La complessità dell'edificio richiesto è 'risolta' dal progetto vincitore attraverso una planimetria quadrata con

---

<sup>5</sup> Lo studiolo e la galleria si annoverano tra tali spazi.

<sup>6</sup> Nonostante esistano alcuni esempi di formazione di musei con collezioni rese fruibili al pubblico antecedenti alla metà del Settecento, tali musei, tuttavia, sono ospitati in edifici preesistenti trasformati o adattati, non espressamente concepiti e progettati, pertanto, per assolvere la funzione espositiva.

quattro corti formate da due bracci a croce greca voltati a botte, nei cui incroci sono previste sale a pianta circolare. Queste soluzioni risentono degli insegnamenti di Etienne-Louis Boullée, membro dell'*Académie Royale* che a sua volta elabora il progetto di un museo ideale nel 1783. Questo è concepito come una struttura a pianta quadrata che racchiude al proprio interno un impianto a croce greca, i cui bracci sono costituiti da gradinate coperte da volte a botte; nella intersezione di tali corpi, è previsto uno spazio circolare delimitato da colonne e coperto con una cupola emisferica fornita di un oculo centrale. Il quadrato esterno è dotato, su ogni lato, di un porticato che immette in altrettante esedre colonnate; esso è inoltre enfatizzato da quattro alte colonne disposte lungo gli assi diagonali. Questa struttura, estremamente articolata, si 'crea' per aggiunte successive di forme geometriche semplici: la rotonda circolare si dilata prima in una croce formata da quattro bracci rettangolari di ugual dimensioni, poi in quadrato e infine in esedre semicircolari. Tali esedre esterne si ricompongono nell'unità della rotonda circolare centrale, elemento baricentrico del progetto. L'architettura progettata è utopica, caratterizzata da dimensioni grandiose, che sopraffanno i contenuti e gli osservatori. I disegni di Boullée esemplificano la sua teoria secondo cui gli edifici devono esprimere il proprio carattere, devono cioè comunicare con immediatezza il fine per il quale sono stati creati, devono essere architetture 'parlanti'. Ciò è reso possibile grazie all'utilizzo di forme geometriche elementari, precise relazioni spaziali, proporzioni monumentali ed effetti di luce e ombre generati dai contrasti dei volumi architettonici, elementi in grado di stimolare l'osservatore. Nei disegni del suo museo ideale sono presenti elementi ricorrenti nelle sue tavole progettuali: parabole di luce, spazi che sembrano non misurabili, prospettive vertiginose.

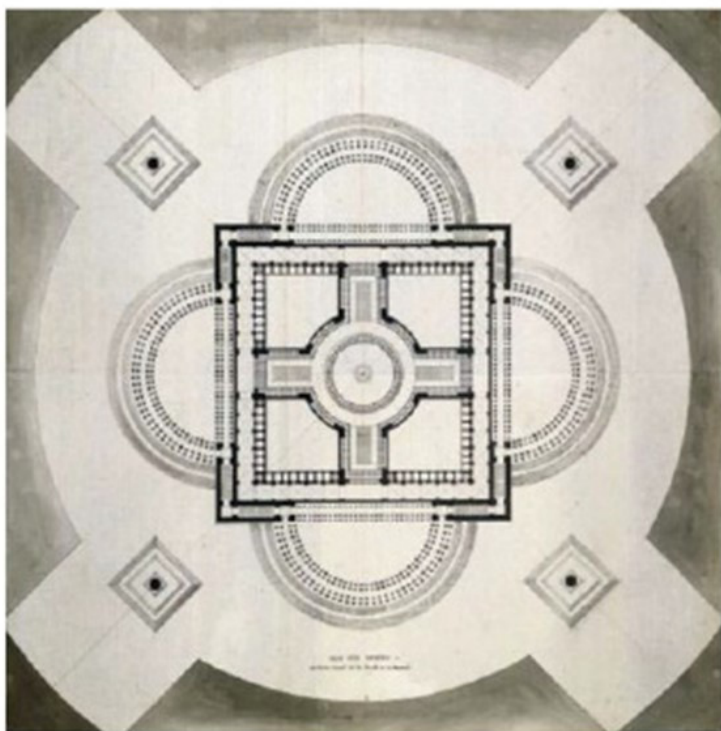


Figura 1: Etienne-Louis Boullée, *Progetto di museo*, pianta (Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, *Itinerario nell'arte. Dal Barocco al Postimpressionismo*, Zanichelli, Bologna 2012, p. 1387.)

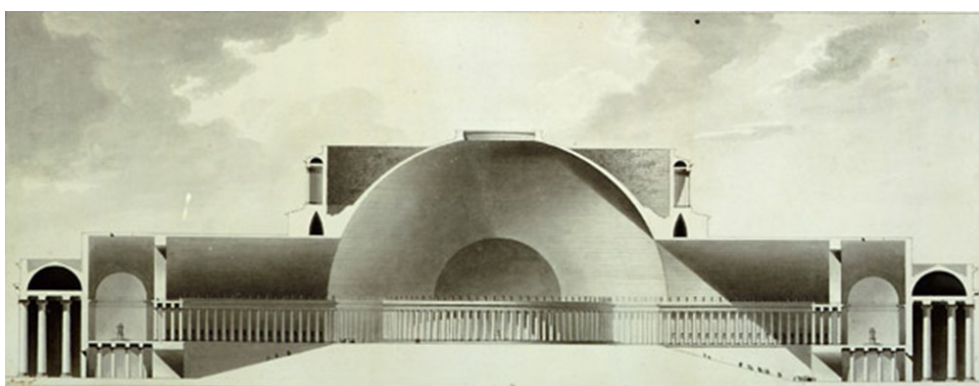


Figura 2: Etienne-Louis Boullée, *Progetto di museo*, sezione trasversale (Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, *op. cit.*, p. 1387.)



Figura 3: Etienne-Louis Boullée, *Progetto di museo*, visione prospettica ((Fonte: G. Cricco, F. P. Di Teodoro, *op. cit.*, p. 1387.)

I disegni di musei progettati da Boullée e in occasione dei concorsi dell'*Académie Royale d'Architecture* hanno grande influenza sulla tipologia museale proposta ai primi dell'Ottocento da Jean-Nicolas-Louis Durand nel suo trattato *Précis des leçons d'architecture*. Il modello di museo da lui esemplificato sarà un riferimento fondamentale di tutta la progettazione museale del XIX secolo. Allievo di Boullée, Durand è capace di sfruttare la tradizione degli spazi espositivi che si sono sviluppati in Europa tra Quattrocento e Settecento, proponendone una sintesi schematica: la sala e la galleria come ambienti del percorso espositivo e la rotonda come elemento ordinatore dell'intera composizione. L'assetto planimetrico da lui proposto per la tipologia museale prevede una pianta quadrata divisa da gallerie disposte a croce greca che, incrociandosi, danno luogo ad uno spazio circolare. Il museo concepito ricalca l'aspetto compositivo immaginato da Boullée, ma è caratterizzato da proporzioni più credibili e funzionali. La planimetria è descritta anche in questo caso da forme geometriche elementari: un quadrato diviso al proprio interno da una croce formata dall'intersezione di quattro corpi rettangolari di uguali dimensioni e avente come fulcro compositivo un cerchio. Durand teorizza un metodo basato sulla relazione di due griglie di riferimento, una per le piante e una per gli alzati,



che permettono l'inserimento degli elementi architettonici secondo uno schema combinatorio modulare, facilmente adattabile alle diverse esigenze compositive; l'assetto planimetrico sarà infatti più volte imitato in maniera più o meno fedele.

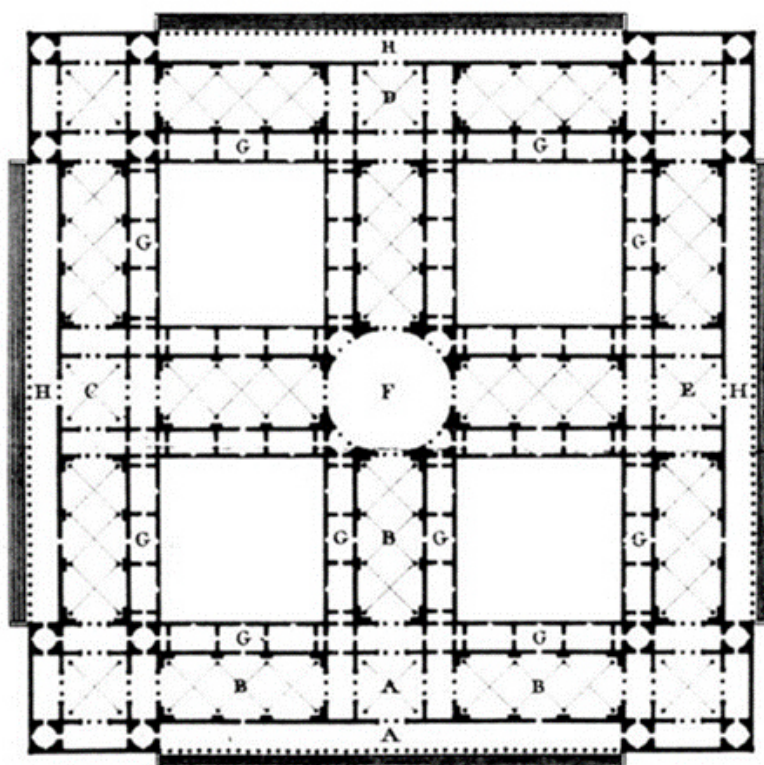


Figura 4: Jean-Nicolas Durand, *Museo*, pianta (M. T. Fiorio, *Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica*, Bruno Mondadori, Milano 2011, p. 72.)



Figura 5: Jean-Nicolas Durand, *Museo*, sezione (M. T. Fiorio, *op. cit.*, p. 72.)

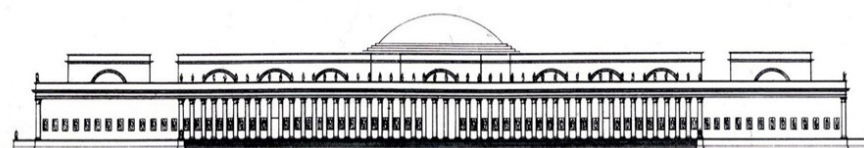


Figura 6: Jean-Nicolas Durand, *Museo*, prospetto (M. T. Fiorio, *op. cit.*, p. 72.)

I principi teorici enunciati in Francia trovano un'elaborazione concreta nella Germania di primo Ottocento. L'*Altes Museum* di Karl Friedrich Schinkel a Berlino ne rappresenta un esempio. Costruito tra il 1825 e il 1827, è una struttura la cui planimetria denuncia la derivazione dalle tavole di Durand. Schinkel, infatti, predispone un sistema di gallerie che circondano una rotonda coperta con una cupola, affiancata da due cortili interni. Colonne posizionate a intervalli regolari suddividono le gallerie in unità più piccole. La struttura quadrata di Durand si contrae in un rettangolo e prevede un'unica entrata, che avviene attraverso un portico di 18 colonne di ordine ionico;<sup>7</sup> in corrispondenza delle sei colonne centrali si innesta la scalinata che permette di raggiungere la rotonda, superando il dislivello esistente tra essa e la piazza antistante su cui il museo prospetta.

---

<sup>7</sup> Tale portico ricorda la stoà greca, la lunga galleria coperta a uso pubblico che sorgeva nei pressi dell'agorà.

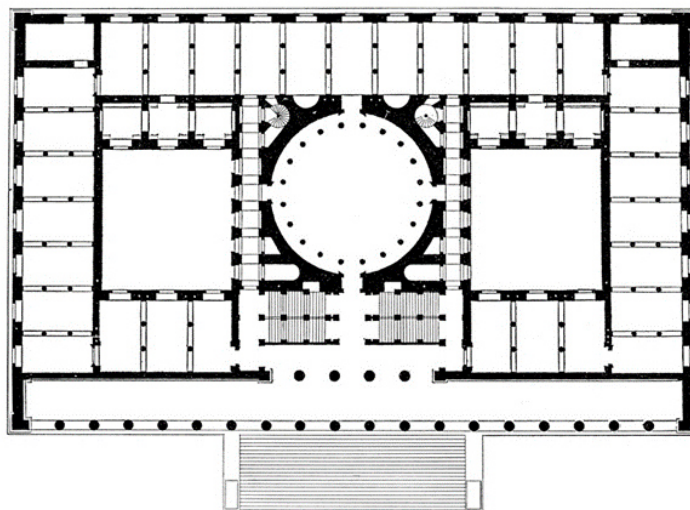


Figura 7: Friedrich Schinkel, *Altes Museum*, pianta (Fonte: P. Von Naredi-Rainer, *A design manual. Museum Buildings*, Birkhäuser, Berlino 2004, p. 22.)

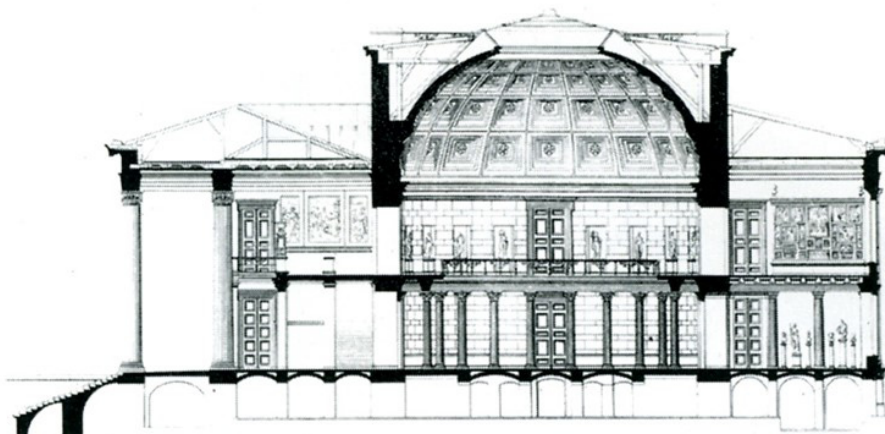


Figura 8: Friedrich Schinkel, *Altes Museum*, sezione (Fonte: *I luoghi del museo. Tipo e forma fra tradizione e innovazione*, a cura di L. Basso Peressut, Editori Riuniti, Roma 1985, p. 60.)

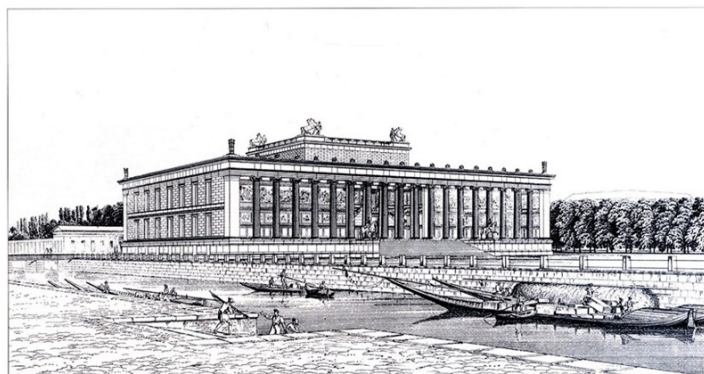


Figura 9: Friedrich Schinkel, *Altes Museum*, visione prospettica (Fonte: L. Basso Peressut, *Musei: architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999, p. 13.)

Nell'assetto planimetrico dei primi musei pubblici progettati tra Settecento e Ottocento, pertanto, è possibile riconoscere strutture che si ricollegano agli spazi destinati all'esposizione privata delle collezioni: la sala, che trae origine dalla 'pinacoteca' vitruviana evolutasi poi nello studiolo a partire dalla fine del Trecento, e la galleria. Nella composizione architettonica complessiva i primi musei si riferiscono alla *domus* classica, al palazzo rinascimentale e barocco e alla villa, essendo queste le tipologie che hanno accolto in passato gli ambienti deputati all'esposizione sopracitati. Tuttavia avendo il museo assunto significati civili, è necessario riferirsi ad elementi portatori di valori più elevati. Per tale motivo nei disegni dei primi musei viene inserita la rotonda che deriva dalle sale private dedicate alle Muse, ambienti di discussione, di attività letterarie e musicali, e dal Pantheon romano, simbolo della centralità di tutti gli dei, così come centrale è il ruolo che incomincia ad assumere il museo come custode di tutti i saperi acquisiti dalla collettività. Altro elemento ulteriore introdotto nella progettazione museale nella composizione dei prospetti è la figura del tempio classico. Dalle possibili combinazioni compositive di spazi a sala, gallerie e rotonde intorno a vestiboli e scaloni è possibile quindi definire l'organizzazione tipologica di un qualsiasi impianto museale, facendo ricorso a regole compositive collaudate, quali assialità e simmetrie.

I musei progettati nel corso dell'Ottocento dichiarano una derivazione più o meno marcata dall'impostazione del modello concepito da Durand; il linguaggio classico si impone nell'elaborazione delle forme, ma sono molti i nuovi edifici

che ricorrono ad uno stile monumentale ispirato all'architettura civile del Rinascimento e del Barocco. Durante il corso del XIX secolo tuttavia, si assiste alle prime deviazioni dalle tipologie divenute canoniche. Le soluzioni progettuali sperimentate nei palazzi delle grandi esposizioni, che a partire dalla seconda metà dell'Ottocento iniziano ad essere organizzate nelle più grandi capitali europee, costituiscono il nuovo riferimento capace di suggerire configurazioni inedite del museo, da cui derivare elementi tipologici e tecnologici. Le strutture progettate per tali esposizioni, nelle quali le nazioni sono chiamate ad esporre i propri prodotti frutto dell'industrializzazione, presentano ampie aule coperte da volte vetrate, ballatoi, gallerie aperte e utilizzano nuovi materiali costruttivi quali la ghisa, l'acciaio e il cemento armato. Tutti elementi, questi, che sono inseriti nella progettazione museale soprattutto dei nascenti musei di arte applicata.<sup>8</sup> Sulla spinta delle trasformazioni sociali in atto rese evidenti dalle grandi esposizioni, si affermano, infatti, musei dedicati alle arti cosiddette 'minori'<sup>9</sup> che mirano ad elaborare una *facies* architettonica diversa dai musei progettati in precedenza, destinati ad accogliere sculture e dipinti.<sup>10</sup>

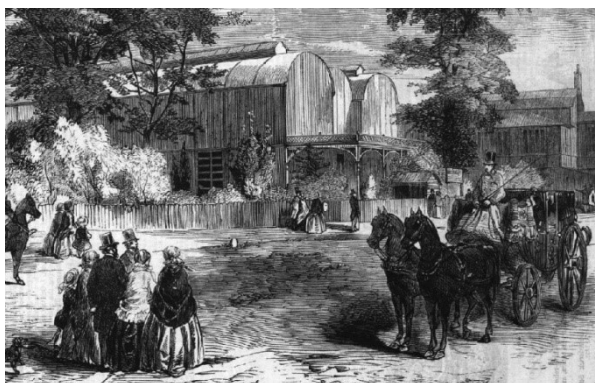


Figura 10: *South Kensington Museum, esterno, visione prospettica* (M. T. Fiorio, *op. cit.*, p. 96.)

<sup>8</sup> Nel corso del secondo Ottocento, oltre ai musei di arte applicata, saranno istituiti i musei industriali e i musei di storia naturale, che utilizzeranno anch'essi il nuovo linguaggio derivato dalle esperienze progettuali condotte in occasione delle grandi esposizioni.

<sup>9</sup> L'espressione 'arti minori' definisce il vasto campo di attività artistica rappresentato dalle più svariate tecniche, quali l'oreficeria, le arti del libro, avori, tessuti, smalti, tarsie, distinte da quelle identificate dal sintagma 'arti maggiori', ovvero l'architettura, la scultura e la pittura. Arti applicate, arti industriali, arti decorative, industria artistica sono altri termini con cui si indicano le 'arti minori'.

<sup>10</sup> I musei di arte applicata sono istituiti nel corso dell'Ottocento con lo scopo di raccogliere collezioni di arti decorative che possano educare il pubblico al gusto e al bello e sollecitare un miglioramento della produzione industriale grazie al ricorso all'arte.



Figura 11: *South Kensington Museum*, interno, visione prospettica (M. T. Fiorio, *op. cit.*, p. 97.)

Il *South Kensington Museum* a Londra è il primo edificio costruito che si sottrae alla tipologia codificata nell'Ottocento ispirata al mondo classico, prendendo come modello il *Crystal Palace* progettato da Joseph Paxton per l'Esposizione Universale londinese del 1851. Il *South Kensington Museum*, inaugurato nel 1857, è un edificio in ferro e vetro costituito da tre corpi paralleli voltati a botte, che ospitano una serie di saloni, corti vetrate e gallerie:<sup>11</sup> questa struttura costituirà il modello di una nuova tipologia museale. Gli elementi che caratterizzano i musei di fine Ottocento sono infatti corti vetrate attorno a cui si impostano le planimetrie, ballatoi e gallerie che prospettano su vasti spazi di accoglienza e l'impiego di nuovi materiali: alla rotonda fulcro dei 'templi delle Belle Arti' si sostituisce uno spazio ad aula in ferro e vetro. Un ulteriore esempio di questa nuova concezione tipologica è rappresentato dal progetto elaborato nel 1912 da Otto Wagner per il concorso per il *Kaiser Franz Joseph-Stadtmuseum*, museo che non verrà realizzato. Come si può notare dal disegno proposto, l'edificio si articola attorno ad un vestibolo a pianta quadrata, circondato da tre ordini di gallerie illuminate da lampioni, spazio che si sostituisce alla rotonda, elemento ordinatore degli impianti museali precedenti.

---

<sup>11</sup> La struttura attuale del museo che, dal 1899 è conosciuto come il *Victoria and Albert Museum*, è frutto di interventi successivi che hanno modificato completamente l'impianto originario.





Figura 12: Otto Wagner, *Progetto per Kaiser Franz Joseph-Stadtmuseum, vestibolo*

(Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 19.)

Seppur già a partire dalla seconda metà del XIX secolo si verificano deviazioni dalle tipologie divenute canoniche, solo dai primi decenni del Novecento si innesca un dibattito vero e proprio per definire la forma che i musei devono assumere, tale da poter essere espressione del loro nuovo ruolo all'interno della società. La forma architettonica deve essere plasmata per rispondere alla richiesta di maggior efficienza della struttura museale, requisito al cui dettato si adeguano anche nuovi criteri allestitivi. La maggiore efficienza è messa in atto attraverso la ricerca di flessibilità e attenuando l'evidenza e l'importanza dell'architettura. Flessibilità intesa come capacità del museo di ampliarsi in previsione dell'incremento delle raccolte e di permettere modifiche del percorso espositivo, dovute a nuove interpretazioni delle collezioni. Si ritiene inoltre necessario ridimensionare le forme monumentali fino ad allora utilizzate dall'architettura museale per rendere gli spazi espositivi neutrali, ritenendo questo indispensabile per una giusta valorizzazione delle opere. È fondamentale bandire qualsiasi elemento ornamentale negli ambienti interni in modo che nulla possa distrarre l'occhio del visitatore dall'osservazione delle opere esposte. La struttura museale deve diventare pertanto una 'macchina espositiva', che necessita anche di nuovi spazi non previsti in precedenza, quali ad esempio locali per gli uffici amministrativi e per i depositi. Il dibattito, che si concentrerà maggiormente negli

anni trenta del Novecento, porterà all'elaborazione di tipologie museali da parte di architetti che interpreteranno in maniera diversa la flessibilità ricercata e l'attenuazione di monumentalità.

L'architetto americano Clarence Stein immagina il 'museo d'arte di domani' come un edificio multipiano dalla pianta ottagonale: all'interno otto bracci rettangolari connettono il centro con un anello perimetrale. La planimetria si articola in modo tale da garantire due percorsi differenziati per due tipi di pubblico: gli studiosi e i visitatori comuni. A questi sono riservate le gallerie in cui si espongono le opere più importanti della collezione, mentre la galleria ottagonale più esterna è concepita come deposito visitabile con oggetti atti a permettere approfondimenti tematici ai ricercatori. La rotonda centrale è infine destinata a spazio informativo. Gli elementi che si ritrovano in questo progetto sono un'eco del lessico classicista, ovvero la rotonda, le gallerie e le scale monumentali, tuttavia sono utilizzati a servizio di una concezione moderna del museo.

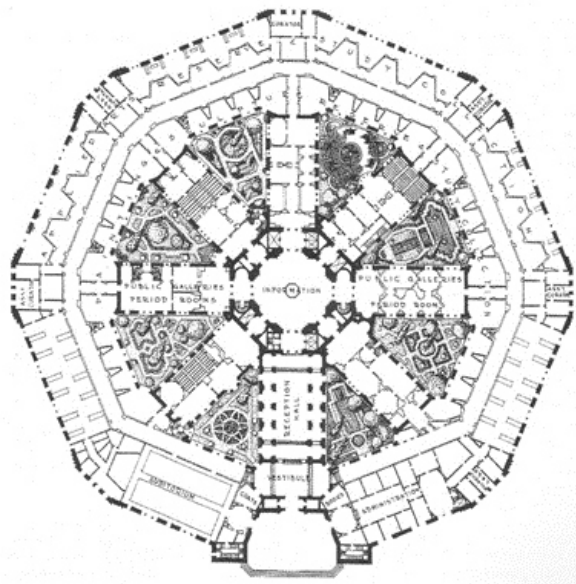


Figura 13: Clarence Stein, *Il museo d'arte di domani*, pianta (Fonte: L. Basso Peressut, *Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Auguste Perret a Louis Kahn*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p. 55.)



Le Corbusier elabora l'idea del 'museo a crescita illimitata' per un futuro museo d'arte moderna nella città di Parigi.<sup>12</sup> Rispondendo alle richieste di flessibilità e di ampliamento, l'architetto immagina una planimetria impostata su un modulo quadrato di 7 metri per lato, planimetria che a partire dall'atrio centrale si sviluppa secondo la geometria della spirale quadrata. L'edificio è sostenuto da un porticato attraverso cui avviene l'accesso; dall'atrio si innesta una rampa che sale al piano principale dando inizio al percorso espositivo. Gli spazi interni sono ampliabili e modificabili a seconda delle necessità richieste dall'ordinamento, grazie all'impiego di pannelli mobili. Il museo di Le Corbusier si oppone alla solennità dei modelli ottocenteschi: privato della monumentalità e dei caratteri architettonici tradizionali, è sprovvisto infatti di una facciata e si configura come una vera e propria 'macchina espositiva'.

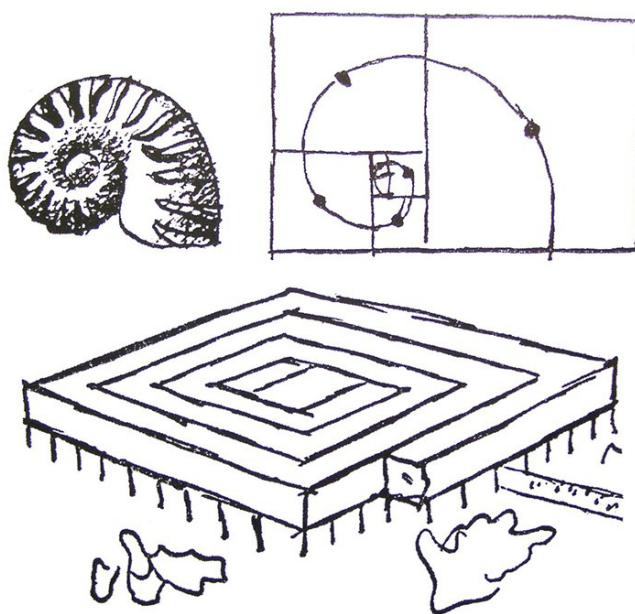


Figura 14: Le Corbusier, *Il museo a crescita illimitata*, schizzo (M. T. Fiorio, *op. cit.*, p.

127.)

<sup>12</sup> L'idea del 'museo a crescita illimitata' deriva dal precedente progetto, non realizzato, per il *Musée Mondial*, struttura dedicata al sapere universale prevista all'interno di un centro culturale internazionale, il *Mundaneum*, a Ginevra. Le Corbusier immagina una galleria divisa in tre fasce parallele che dall'alto si allarga in forma di spirale, facendo assumere all'edificio l'aspetto di una piramide gradonata.

Il progetto per un 'museo moderno' di Auguste Perret riflette la volontà di conciliare la domanda di efficienza espositiva con gli aspetti monumentali, cerca cioè di far convivere l'idea del museo come monumento della città con quella di 'macchina espositiva'. Egli infatti predispone una planimetria il cui fulcro, in cui concentrare i capolavori, seppur non in posizione centrale, è costituito da una rotonda da cui si dipartono gallerie disposte a raggiera che terminano in sale circolari e quadrate. Una corte rettangolare porticata, davanti alla rotonda, occupa il centro della composizione e garantisce l'accesso a locali che conducono a gallerie parallele che ospitano le raccolte per gli studiosi. L'impianto compositivo dà origine a forme monumentali con il ricorso ad elementi del lessico classico, come nel caso del museo di Stein; tuttavia la flessibilità e il percorso libero sono segnali di modernità.

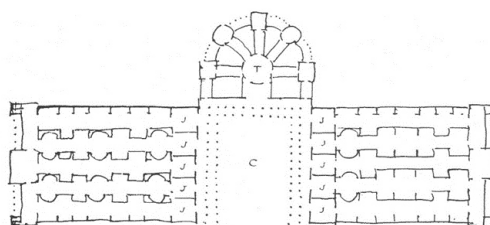


Figura 15: Auguste Perret, *Il museo moderno*, pianta (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 59.)

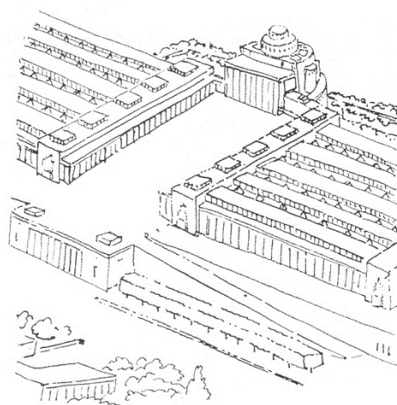


Figura 16: Auguste Perret, *Il museo moderno*, visione prospettica (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 58.)

La monumentalità ritorna ad essere un elemento centrale della tipologia museale con la realizzazione, a New York, del *Solomon Guggenheim Museum* di Frank Lloyd Wright. Le prime ipotesi progettuali risalgono al 1943, ma il museo viene aperto solamente nel 1959, destinato a ospitare la collezione di *Non-Objective Painting* del magnate americano Solomon Guggenheim. La struttura è sorprendente e innovativa. Dai disegni di progetto è possibile individuare chiaramente la forma geometrica generatrice dell'edificio, costituita da un cerchio che, dal basso, si sviluppa verticalmente in espansione secondo una spirale circolare, definendo così un volume di un tronco di cono rovesciato. La struttura è concepita come un vaso centrale vuoto, attorno al quale si avvolge una rampa di sette piani su cui si snoda il percorso espositivo, che inizia dall'alto. Le possibilità allestitivie sono indagate da Wright in quattro raffinate prospettive dai tratti ben definiti. Il richiamo alla classicità è evidente nell'uso dello spazio circolare che ricorda la rotonda dei modelli sette-ottocenteschi. Il tema tipologico tradizionale della galleria, inoltre, è attualizzato nella rampa-ballatoio. La spirale su cui questa si avvolge pone in contatto diretto l'edificio di Wright con il 'museo a crescita illimitata' di Le Corbusier, di cui tuttavia rifiuta la mancanza di solennità, prediligendo piuttosto forme 'travolgenti'.

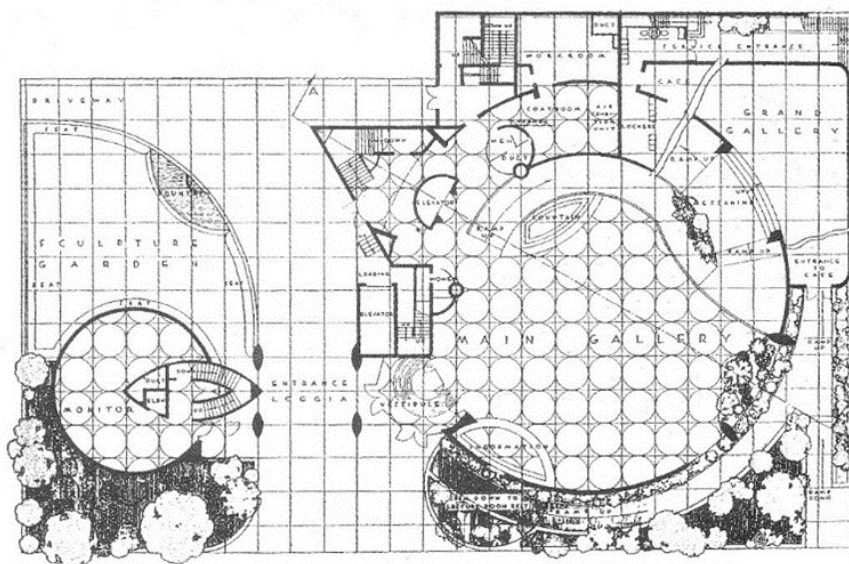


Figura 17: Frank Lloyd Wright, *Solomon Guggenheim Museum*, pianta del piano terra

(Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 181.)

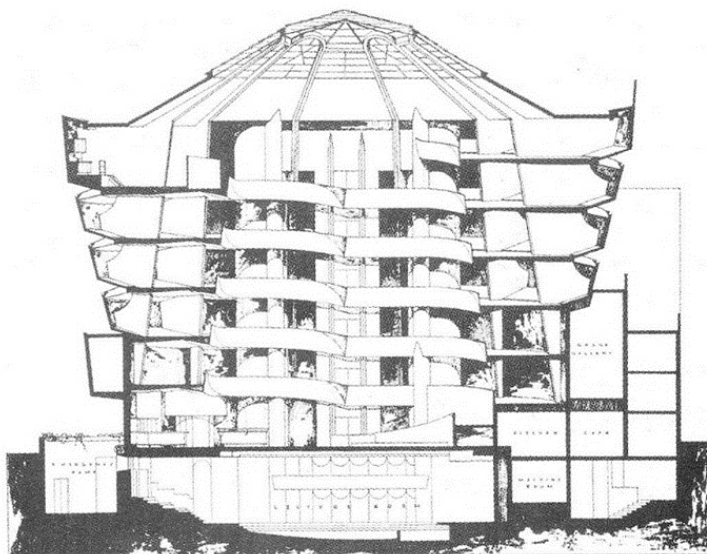


Figura 18: Frank Lloyd Wright, *Solomon Guggenheim Museum*, sezione (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 181.)

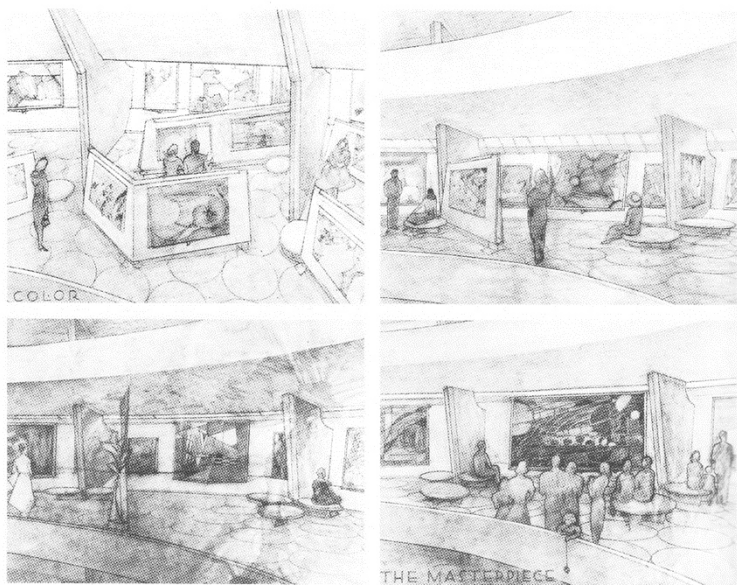


Figura 19: Frank Lloyd Wright, *Solomon Guggenheim Museum*, visioni prospettiche  
(Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 182.)

Il *Solomon Guggenheim Museum* ha inaugurato un atteggiamento progettuale che concentra l'attenzione sulla struttura architettonica museale piuttosto che sulle collezioni custodite all'interno, tendenza che sarà la cifra stilistica di molti musei realizzati nell'era contemporanea. La struttura espositiva concepita da Wright, inoltre, adotta una forma unica, allontanandosi da qualsiasi elaborazione tipologica precedente, altro elemento, questo, anticipatore della progettazione museale attuale. A partire dagli ultimi decenni del Novecento si è assistito alla crescita esponenziale del numero di strutture espositive costruite in tutto il mondo; il museo è diventato la tipologia edilizia privilegiata dove sperimentare le nuove forme dell'architettura contemporanea. In maniera sempre più evidente, esso si è affermato quale opera d'arte al pari degli oggetti esposti al proprio interno. Modellati plasticamente tali da apparire come grandiosi oggetti scultorei, i nuovi musei assumono spesso una dimensione simbolica, capace in alcuni casi di guidare il processo di ridefinizione dell'identità e dell'immagine di una città, ponendosi quale punto di riferimento. Come sottolineato da Germano Celant:

Al nichilismo ha così fatto seguito il ritorno alla magnificenza spettacolare dell'architettura. Il museo che si era denudato della sua veste plastica per assumere l'identità intima e interiore dell'arte, spogliandosi della sua 'immagine' mette in discussione la funzione acquisita di contenitore neutro e disadorno e, dagli anni Novanta, riscopre la sua funzione comunicativa, di luogo laico e sacro delle arti.<sup>13</sup>

Più critica è la posizione a riguardo di Roberto Peregalli che afferma:

I musei, che sorgono sempre più numerosi in quest'epoca, sono divenuti edifici-scultura. Vengono chiamati a progettarli gli architetti più accreditati del momento, che inventano mausolei per la loro gloria, prima ancora di sapere a cosa serviranno. In essi la gente non va tanto a vedere le esposizioni o le opere presentate quanto i monumenti stessi.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> G. Celant, *L'immaginario del Museo*, «Casabella», LXX, 741, 2006, p.7.

<sup>14</sup> R. Peregalli, *I luoghi e la polvere. Sulla bellezza dell'imperfezione*, Bompiani, Milano 2010, p. 125.

La progettazione delle strutture museali, inoltre, si è svincolata dalla riproposizione di una tipologia riconoscibile, ricorrendo a forme ogni volta nuove e mai identiche. Questa tendenza è anticipata già nel *Solomon Guggenheim Museum*, ma diventa chiara con la costruzione nel 1977 del *Centre Pompidou* di Renzo Piano e Richard Rogers, edificio a pianta rettangolare, totalmente vetrato, sorretto da strutture in acciaio e percorso, sul prospetto principale, da scale mobili inserite in tunnel trasparenti, con tubature a vista sul retro, colorate diversamente a seconda delle funzioni. La maggior parte dei musei contemporanei sono sempre più connotati da geometrie complicate e dalle forme irregolari. A volte tali forme derivano dall'uso di tecnologie, in mancanza delle quali non sarebbero state definibili attraverso le tradizionali metodologie di disegno.<sup>15</sup> Lo sviluppo tecnologico degli ultimi decenni ha reso disponibili elaboratori elettronici in grado di render possibili applicazioni grafiche impensabili in precedenza. L'utilizzo del computer è un supporto inevitabile del processo creativo alla base delle nuove architetture, sempre più indirizzate verso forme lontane dalla stereometria delle costruzioni tradizionali. L'analisi geometrica effettuata con i *software* informatici permette di esplorare nuovi campi formali da sfruttare nella progettazione e nel disegno architettonici. Indagata ormai la maggior parte degli ambiti possibili della geometria euclidea, l'architettura tenta di ricorrere a una geometria in grado di superare, visivamente, la limitatezza delle tre dimensioni, immaginando strutture geometriche sempre più complesse. Il *computer-aided design* (CAD), ovvero la progettazione effettuata con il computer, sta determinando quindi dei profondi mutamenti nel disegno architettonico. Il computer, infatti, non solo velocizza i processi del disegno, in precedenza sviluppati a mano, ma rende possibile ampliare le forme architettoniche conosciute. L'elaborazione di strutture dalle forme sempre più complesse determina la diminuzione della centralità della rappresentazione in pianta, prospetto e sezione, facendo prediligere viste prospettiche in grado di far percepire con immediatezza gli spazi.

Numerosi sono i musei contemporanei che potrebbero esser citati che si allontanano da qualsiasi tipologia riconoscibile; musei che piuttosto si

---

<sup>15</sup> È bene sottolineare che lo spirito creativo che contraddistingue le strutture museali contemporanee molto spesso permea esclusivamente l'involucro esterno, mentre gli spazi interni sono modellati riproponendo i tipi tradizionali della galleria o della grande aula. Inoltre, non tutti i nuovi musei progettati ricorrono a forme complesse e spettacolari, privilegiando piuttosto un linguaggio che evita di fare entrare in competizione la struttura architettonica con l'arte ospitata all'interno. Musei, questi, che sono generati da geometrie semplici che permettono una dimensione stereometrica o progettati rifunzionalizzando spazi industriali abbandonati.

propongono, ciascuno, come *unicum* formale, ricorrendo a impostazioni planimetriche che prevedono impianti compositivi irregolari e l'uso di forme mai utilizzate in precedenza per l'architettura museale. Il *Jüdisches Museum* a Berlino, progettato tra il 1989 e il 1998 da Daniel Libeskind, e il *Fukui City Museum of Art* a Fukui in Giappone, realizzato tra il 1993 e il 1996 da Kisho Kurokawa, rappresentano due esempi significativi di questa tendenza. Il primo, dedicato al racconto dell'Olocausto, si compone di corpi irregolari che creano un impianto discontinuo con uno spazio zigzagante. La planimetria della struttura è generata dalla rilettura della geometria della stella di David. L'architettura diventa narrazione, in quanto essa stessa comunica il senso di sofferenza e angoscia delle persecuzioni subite dal popolo ebraico raccontate al proprio interno: la stella a sei punte su cui si imposta è infatti deformata e crea spazi oppressivi, mentre i prospetti sono attraversati da tagli diagonali alla stregua di ferite corporee.

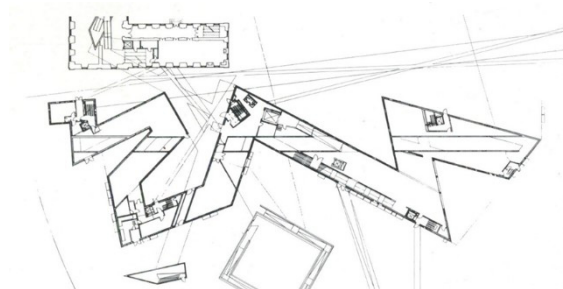


Figura 20: Daniel Libeskind, *Jüdisches Museum*, pianta del piano terra (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 258.)



Figura 21: Daniel Libeskind, *Jüdisches Museum*, veduta aerea (Fonte: <http://libeskind.com/>)

Il *Fukui City Museum of Art* è generato da una forma costituita da curve complesse. L'edificio è composto da una struttura principale dalla pianta irregolare curvilinea sviluppata longitudinalmente e da un blocco avente il volume di un conoide rovesciato a pianta ellittica. La complessità della geometria che genera l'impianto compositivo è enfatizzata dall'inclinazione verso l'esterno delle facciate continue completamente vetrate.

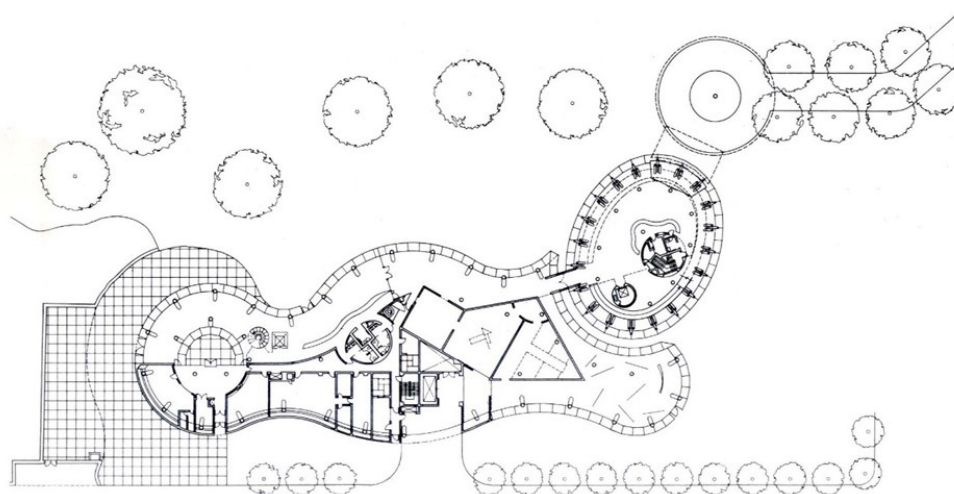


Figura 22: Kisho Kurokawa, *Fukui City Museum of Art*, pianta del piano terra (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 160.)

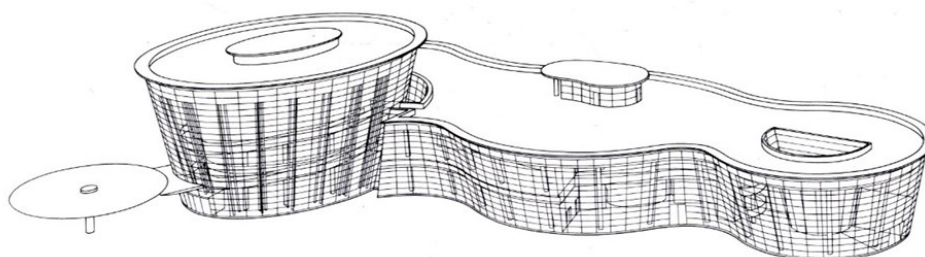


Figura 23: Kisho Kurokawa, *Fukui City Museum of Art*, visione assonometrica (Fonte: L. Basso Peressut, *op. cit.*, p. 161.)



I due edifici appena illustrati, pur presentando geometrie complesse e irregolari, sono comunque concepibili tramite un'operazione intellettuale; non è così per altri musei generati da forme la cui elaborazione necessita l'impiego di *software* evoluti. Uno dei più sorprendenti esempi di strutture museali nate grazie alle potenzialità offerte dalla tecnologia è il *Museo Guggenheim Bilbao* di Frank O. Gehry. Realizzato a Bilbao tra il 1991 e il 1997, il museo mostra un impianto compositivo particolarmente articolato, che nasce dall'aggregazione di forme sinuose, dando origine a volumi dalla forte connotazione scultorea. Una tale complessità formale è stata raggiunta grazie all'utilizzo del *software* CATIA, che ha garantito la risoluzione di problemi legati alla realizzazione di superfici spaziali curve.

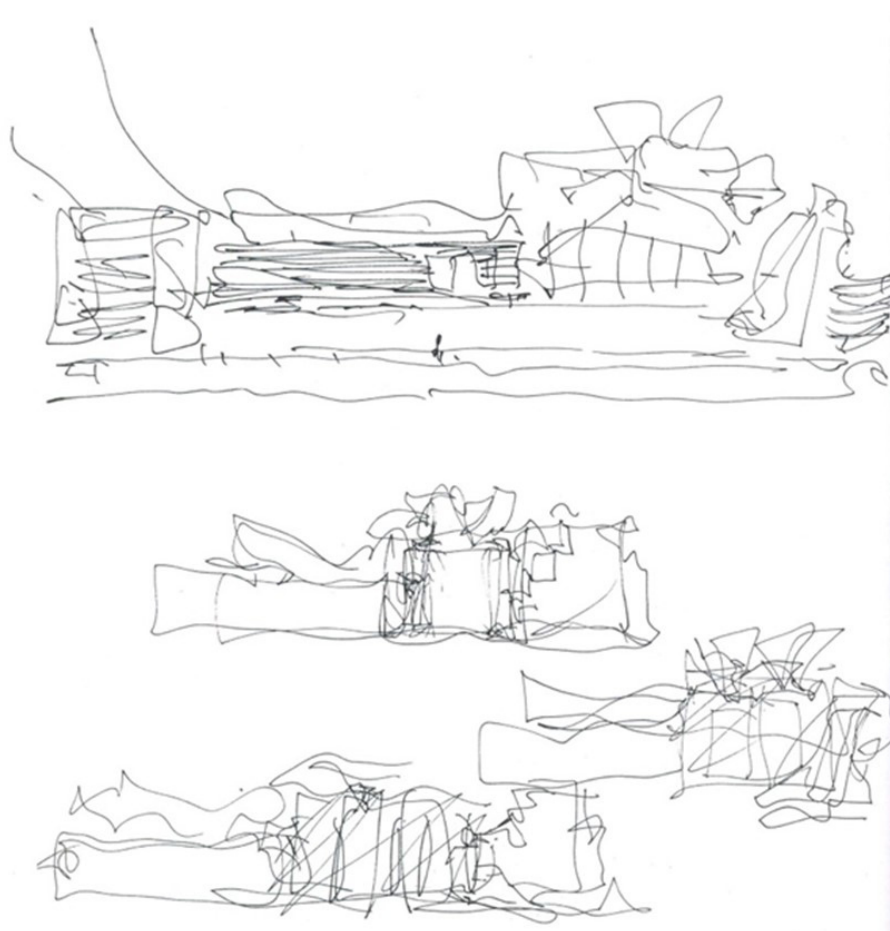


Figura 24: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, schizzi (Fonte: A. Rosenblatt, *Building type basics for museums*, John Wiley & Sons, Inc., New York, Toronto 2001, p. 128.)

Il percorso progettuale di Gehry è iniziato da alcuni schizzi dell'idea dai tratti essenziali e rapidi. Essi sono stati tradotti successivamente in un volume tridimensionale, mediante un modello realizzato a mano. Questo, attraverso il programma sopracitato, è stato digitalizzato per catturare i punti e ha permesso di creare un modello virtuale definito da superfici, che è stato in un secondo momento ombreggiato. Tale modello virtuale è stato utilizzato, poi, per 'guidare' la fresatura di un plastico, realizzato per verificare i dati elaborati dal computer. Successivamente, virtualmente sempre attraverso il *software* CATIA, si sono realizzati modelli in cui sono state definite la struttura primaria e secondaria, modelli tradotti infine in disegni esecutivi. L'architettura del museo, così innovativa e dirompente nelle forme esteriori, propone internamente spazi convenzionali, eccezion fatta per l'atrio colossale modellato con forme sinuose e per la galleria principale caratterizzata dal percorso flessuoso. Le altre sale espositive, infatti, di forme diverse, sono definite da planimetrie semplici, alcune perfettamente rettangolari o quadrate.<sup>16</sup>

Si è illustrato, in breve, il percorso del processo espositivo, dalla nascita dell'interesse collezionistico sfociato poi nell'istituzione dei musei. Si è tracciata, quindi, l'evoluzione della tipologia architettonica museale, che ha permesso di evidenziare alcune fasi fondamentali. Se inizialmente, nei musei, l'attenzione si è riversata essenzialmente sugli oggetti esposti, così come accadeva con il collezionismo, successivamente si è concentrata, piuttosto, sulla struttura architettonica, impiegata come strumento del ruolo comunicativo del museo. L'ultima fase è rappresentata dall'atteggiamento attuale, dove nelle dinamiche

---

<sup>16</sup> Cfr. questi testi per seguire l'evoluzione del processo espositivo tracciata nel paragrafo: M. T. Fiorio, *Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica*, Bruno Mondadori, Milano 2011; A. McClellan, *The art museum from Boullée to Bilbao*, University of California Press, Berkeley, Londra, Los Angeles 2008, pp. 53-106; S. Summa, *Musei 2: architetture 2000-2007*, Motta Architettura, Milano 2007, pp. 9-43; L. Basso Peressut, *Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Auguste Perret a Louis Kahn*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005; J. S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa, Milano 2003, pp. 248-269; M. Campi, *Norman Foster. Il disegno per la conoscenza di strutture complesse e di geometrie pure*, Kappa, Roma 2002, pp. 47-52; M. Amari, *Il museo delle aziende. La cultura tecnica tra arte e storia*, Franco Angeli, Milano 2001, pp. 17-39; *Frank Gehry, Architect*, catalogo della mostra (New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 18 maggio – agosto 2001/Bilbao, Guggenheim Museum, 29 ottobre 2001 – 3 febbraio 2002), a cura di J. F. Ragheb, Guggenheim Museum Publications, New York 2001, pp. 160-172; G. Romoli, *Frank O. Gehry. Museo Guggenheim Bilbao*, Testo & Immagine, Torino 1999; L. Basso Peressut, *Musei: architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999, pp. 6-52, 156-163, 208-221, 256-265; *I luoghi del museo. Tipo e forma fra tradizione e innovazione*, a cura di L. Basso Peressut, Editori Riuniti, Roma 1985; K. Pomian, *op. cit.*, pp. 330-364.

espositive prevale l'attenzione al pubblico e l'allestimento svolge un ruolo chiave. Questo aspetto sarà il tema cardine della tesi, che verrà approfondito nei prossimi capitoli.

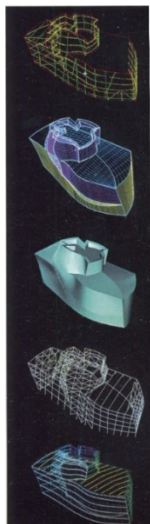


Figura 25: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, modelli virtuali (Fonte: *Frank Gehry, Architect*, catalogo della mostra (New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 18 maggio – agosto 2001/Bilbao, Guggenheim Museum, 29 ottobre 2001 – 3 febbraio 2002), a cura di J. F. Ragheb, Guggenheim Museum Publications, New York 2001, p. 167.)

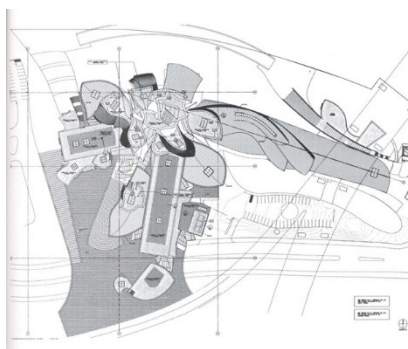


Figura 26: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, pianta delle coperture (Fonte: A. Rosenblatt, *op. cit.*, p. 135.)

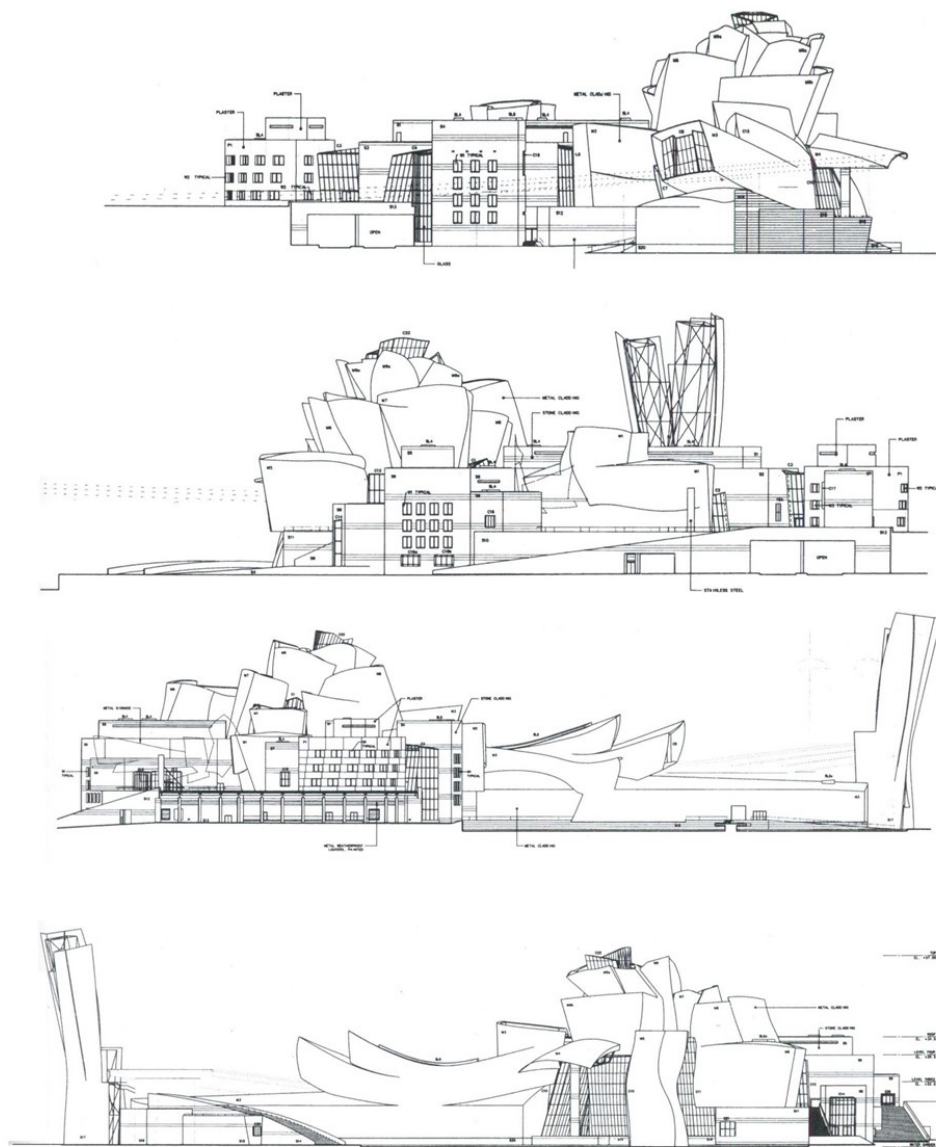


Figura 27: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, prospetti (Fonte: A. Rosenblatt, *op. cit.*, p. 137.)



Figura 28: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, veduta aerea (Fonte: <http://www.guggenheim-bilbao.es/>)



Figura 29: Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim Bilbao*, veduta fronte d'ingresso (Fonte: <http://www.guggenheim-bilbao.es/>)

## 1.2 L'allestimento come esperienza ed elemento di comunicazione

Il paragrafo precedente è un'importante premessa necessaria per poter comprendere la connotazione dell'allestimento come elemento di comunicazione. Alla nascita del museo è correlato l'avvio dell'importanza della comunicazione nel meccanismo espositivo. Come sottolineato in precedenza, tre sono le fasi, di cui l'ultima è quella contemporanea, in cui si può 'sezionare' la vita dell'istituzione museale. Inizialmente l'attenzione del processo espositivo si concentra principalmente sugli oggetti esibiti, poi sull'architettura intesa come 'scatola comunicativa' e ora sul pubblico. Proprio in questa fase, l'allestimento assume un ruolo sempre più importante di strumento di comunicazione.

La trasformazione delle collezioni private in musei, a partire dalla metà del Settecento, ha rappresentato un grosso cambiamento, il cui tratto prioritario è costituito dal passaggio al pubblico. Il pubblico, che ricopre la duplice veste di destinatario dell'esposizione e, eventualmente, di proprietario, inizia ad essere inteso nell'accezione di intera collettività che si identifica in una nazione.<sup>17</sup> Dal momento in cui le opere d'arte sono state rese fruibili ad una 'platea' allargata all'interno dei musei, e non più solo per la contemplazione privata dei collezionisti, devono essere in grado di comunicare un messaggio. Questo concetto è ben riassunto da una frase di Valeria Minucciani: «[...] fra le tante missioni del museo l'unica a tutt'oggi irrinunciabile è proprio quella comunicativa: si può avere, lo sappiamo ormai, un museo senza collezione; si può avere un museo senza edificio; ma non si può avere un museo senza discorso».<sup>18</sup> Da queste considerazioni emerge con forza che la comunicazione deve essere uno dei primi obiettivi a cui deve tendere la costruzione dei percorsi espositivi. La Minucciani parla di musei, ma le sue considerazioni si possono estendere anche alle esposizioni di carattere temporaneo.

Il processo che converte la cosa in oggetto da museo si chiama musealizzazione e si può dividere in tre fasi: la separazione, la ricomposizione e l'esposizione. La separazione priva le cose dei loro rapporti precedenti con le persone: le loro funzioni strumentali, il loro regime di

---

<sup>17</sup> Cfr. F. Antinucci, *Comunicare nel museo*, Laterza, Bari 2004, pp. 53-54.

<sup>18</sup> V. Minucciani, *Perché "il museo fuori dal museo"*, in *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, a cura di V. Minucciani, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p. 13.

appartenenza, i sentimenti che suscitavano. Gli utensili cessano di essere usati, le suppellettili sacre di essere adibite al culto, nessuno può considerare più quelle cose come proprie o intrattenere con esse i legami affettivi che ha, per esempio, una donna con i suoi gioielli o un bambino con i suoi giocattoli preferiti. [...].

[...]. La decontestualizzazione di una cosa non è solo lo sradicamento dal luogo di origine, ma è anche la rottura di un tessuto di relazioni; non è solo la perdita di informazioni essenziali per la conoscenza dell'oggetto, ma è anche l'estrapolazione da un nucleo di sentimenti, emozioni, valori.<sup>19</sup>

Questo brano di Maria Vittoria Marini Clarelli tratto dal libro *Pezzi da museo. Perché alcuni oggetti durano per sempre* spiega le implicazioni del processo di musealizzazione. Come risulta chiaro, il museo è uno dei principali fattori decontestualizzatori di un'opera. È infatti un'istituzione che raccoglie oggetti non ad esso destinati, 'offrendoli' a nuovi fruitori. Il museo separa tali oggetti dal contesto, essenziale per la loro interpretazione, e dal circuito comunicativo originario, per impiegarli per veicolare significati inediti, in funzione di una nuova intenzionalità comunicativa.<sup>20</sup>

I beni culturali all'interno dei musei sono, quindi, portatori di molteplici informazioni, ma, se non interrogati sul loro significato, sono incapaci di esprimersi. Non è sufficiente esporre le opere all'interno di una vetrina o appese sulle pareti delle sale museali per renderle 'parlanti', è necessario un sistema comunicativo che le riporti in 'vita', anche se soltanto espositivamente. Gli oggetti che oggi conserviamo, sottraendoli all'oblio, un tempo sono stati in uso, creati per specifiche finalità, e custodiscono, silenziosi, numerose informazioni: sugli artefici, sui committenti, sui collezionisti. Essi, infatti, sono il prodotto creativo dell'artista o dell'artigiano che li ha realizzati per determinate persone e che, molto spesso, poi, sono confluite in collezioni private. Rendere manifesti questi aspetti è importante, affinché i beni culturali possano essere apprezzati non soltanto per il loro valore estetico intrinseco, ma per la loro connotazione di testimonianza del passato, in modo da poter innescare una crescita culturale del pubblico che li osserva. È fondamentale, quindi, riportare in vita i pensieri, la manualità e gli strumenti degli artisti e degli artigiani che hanno creato gli oggetti che si espongono, nonché far emergere il sistema culturale all'interno del quale

---

<sup>19</sup> M. V. Marini Clarelli, *Pezzi da museo. Perché alcuni oggetti durano per sempre*, Carocci editore, Roma 2017, pp. 16-17.

<sup>20</sup> Cfr. F. Antinucci, *op. cit.*, pp. 35-36, 48-52.



L'attività creativa di questi artefici si compiva. Gli oggetti, inoltre, sono stati realizzati per determinate persone. È necessario esplicitare chi doveva essere, in origine, il pubblico e come esso li vedeva. Bisogna rendere comprensibile come quel particolare bene che oggi è all'interno di un museo o selezionato per un'esposizione temporanea veniva, un tempo, osservato e utilizzato e da chi e quale valore acquisisse per la gente che lo adoperava, comprava, ammirava. È imprescindibile spiegare al pubblico contemporaneo i significati che sarebbero stati evidenti nell'epoca della creazione dell'opera e attualmente leggibili esclusivamente dagli specialisti. Solo così ai fruitori è garantita una lettura critica delle opere messe in mostra, garantendone un'appropriazione dei significati, che va oltre una sterile visualizzazione. Anche in presenza di beni dal valore inestimabile non ci si può sottrarre da questa spinta comunicativa: non si può delegare all'unicità dell'opera la capacità di renderla comprensibile, ma è sempre necessario una decodifica di tipo culturale dei complessi significati di cui l'opera stessa è portatrice. Gli oggetti facenti parte di determinate collezioni, infine, custodiscono informazioni preziose su chi, per determinati scopi e ragioni, ha raccolto e posto in relazione oggetti vari. La collezione è un atto individuale che è specchio della personalità e della cultura del collezionista che l'ha creata. In presenza di una collezione esposta in un museo, è opportuno renderla comunicativa, in modo tale che l'insieme possa fornire un racconto che dica di più della semplice addizione delle storie di ciascun singolo manufatto.

Il museografo è colui che deve essere in grado di rendere comunicativi gli oggetti. Due sono gli elementi a cui può ricorrere per rendere possibile il dialogo tra il materiale espositivo e i fruitori: il progetto architettonico e l'allestimento.<sup>21</sup> In strutture già create e predeterminate, deve adattarsi a scelte architettoniche ormai compiute, intervenendo maggiormente sulla scenografia allestitiva. È opportuno precisare che il museografo deve entrare in sinergia con i conoscitori responsabili delle collezioni, ai quali compete l'individuazione delle peculiarità degli oggetti. Il punto di partenza di qualunque progetto di allestimento deve necessariamente essere la conoscenza delle opere da mostrare o la storia che, attraverso le opere stesse, si vuole raccontare. 'Come raccontare' non può escludere il 'cosa raccontare', che, al contrario, costituisce l'elemento che va individuato in prima battuta. Gli specialisti devono costruire una narrazione che nasca dalla specificità delle singole opere, ma che le 'sovrasti' in modo tale da permettere una visione d'insieme. Queste costruzioni di significato vengono poi

---

<sup>21</sup> Cfr. M. C. Ruggieri Tricoli, *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000, pp. 11-44.



trasmesse al museografo che può, in maniera ora consapevole, scegliere la strategia e le tecniche migliori per mettere in mostra gli oggetti, spesso aiutato in questo processo dai progettisti multimediali che possono fornire un valido supporto per introdurre visivamente contenuti e significati degli oggetti stessi. Come sottolinea Francesco Antinucci, la progettazione espositiva:

[...] richiede non solo l'interazione e la collaborazione tra più competenze, ma una loro reale integrazione. Il progetto è unico: [...].

[...].

E allora fin dall'inizio deve essere costituito un team progettuale dove siano presenti a livello paritario tutte le competenze necessarie. Fondamentalmente quelle di base, imprescindibili sono tre: l'esperto della materia, l'esperto in allestimenti e l'esperto in comunicazione. A queste si legano tutta una serie di professionalità specifiche per i diversi settori: [...]. Questo team deve [...] produrre insieme un unico progetto: nella scelta delle opere da esporre devono pesare anche le possibilità di renderla comunicante; le modalità della comunicazione andranno ad influenzare in maniera decisiva l'allestimento; e così via.<sup>22</sup>

Come accennato in precedenza, l'istituzione dei primi musei è portatrice di un'implicazione significativa: garantire una fruizione pubblica delle collezioni determina che i percorsi espositivi debbano comunicare, essi devono assolvere la funzione della comunicazione di un messaggio al visitatore. La comunicazione è un processo di trasmissione di informazioni, che presuppone la presenza di due soggetti: un emettitore e un ricevente. Il primo intenzionalmente trasferisce conoscenze al ricevente, utilizzando un codice, che riunisce tutti i segni e che permette l'instaurazione di una relazione tra i due elementi che compongono i segni stessi, ovvero il significato e il significante.<sup>23</sup> Per comprendere un messaggio è necessario che il ricevitore conosca tale codice, nonché condivida con l'emettitore lo stesso contesto, ovvero comune deve essere la base di conoscenze possedute. I musei espongono generalmente oggetti fisici che sono, nel contempo, segni, portatori di significato. Essendo stati estratti dal contesto in cui erano stati concepiti e, quindi, privati del loro circuito comunicativo originario, l'obiettivo dell'esposizione museale è restituire agli oggetti la loro funzione di segno comunicativo e, di conseguenza, renderli comunicanti, renderne evidenti i significati di cui sono portatori, utilizzandoli come mezzo di espressione

---

<sup>22</sup> F. Antinucci, *op. cit.*, pp. 156-157.

<sup>23</sup> Il significante è la parte percepibile del segno.

di un altro messaggio comunicativo. Il museo può anche presentare non solo opere d'arte e testimonianze del passato, ma anche oggetti la cui importanza risiede nel contesto comunicativo, utilizzati quale mezzo per trasmettere un determinato messaggio. Tutto può avere dignità espositiva, tutto può essere esposto, è fondamentale, però, capire e individuare le motivazioni sottese all'esposizione. È opportuno, inoltre, capire quali siano i destinatari e in che modo tale comunicazione avvenga. Come accennato in precedenza, l'architettura e l'allestimento sono due elementi strumentali alla funzione comunicativa del museo e, più in generale, di qualsiasi percorso espositivo. L'architettura è un sistema di segni attraverso cui è in grado di comunicare un messaggio; l'architetto è l'artefice della creazione di questo messaggio che viene recepito dal pubblico fruitore attraverso i propri sensi. Tutti gli elementi che concorrono a definire lo spazio architettonico diventano segni e, pertanto, portatori di un preciso significato. Vi sono segni legati all'articolazione spaziale (forma degli ambienti, rapporti volumetrici), agli elementi strutturali (pareti, pilastri, solai, coperture), agli elementi decorativi (portali, colonne, cornici, timpani), agli elementi distributivi (percorsi, scale, aperture), all'arredo (rivestimenti, elementi accessori), ai materiali adoperati (qualità e struttura delle superfici, loro caratteristiche ottiche, acustiche, tattili), al colore (contrasti, accostamenti, codici cromatici), alla luce (illuminazione diretta o indiretta, puntiforme o diffusa, artificiale o naturale). L'architetto ha a disposizione tutti questi elementi per comunicare un determinato messaggio attraverso lo spazio architettonico progettato.<sup>24</sup> Il museografo, tuttavia, si inserisce molto spesso in strutture già create in precedenza e deve, pertanto, sfruttare le caratteristiche architettoniche già presenti cercando di assoggettarle ai propri fini comunicativi. In tal caso la progettazione dell'allestimento diventa un'attività creativa fondamentale strumentale alla connotazione dei percorsi espositivi come luoghi della comunicazione.

Dalle parole di un osservatore illustre e attento, si percepisce quanto l'allestimento sia la chiave per rendere comunicativi gli oggetti che si mostrano.

Di documenti di questo genere – tavolette d'argilla, pietre incise o placche di metallo, stele scolpite – il Louvre ne conserva una quantità; ma farli parlare era privilegio degli specialisti. Ora l'esposizione che s'è aperta al Grand Palais, dedicata alla «Nascita della scrittura» (cuneiforme e

---

<sup>24</sup> Cfr. F. Antinucci, *op. cit.*, pp. 3-36; F. Iadiccio, *Il Museo luogo della Comunicazione*, tesi di dottorato, tutor M. Capone, Università degli Studi di Napoli 'Federico II', 2011, pp. 46-76.

geroglifica), presenta più di trecento pezzi (quasi tutti dal Louvre, qualcuno anche dal British) mettendoci in grado d'apprezzarli con un esteso e intelligente allestimento didascalico.<sup>25</sup>

Così Italo Calvino in *Prima dell'alfabeto*, scritto del 1982 presente nel libro *Collezione di sabbia*,<sup>26</sup> fa notare come dei reperti, silenziosi nella loro collocazione originaria, diventano 'parlanti' grazie a un allestimento che li rende comprensibili, comunicativi. Ma cosa si intende esattamente quando si parla di allestimento? Massimo Carboni nel brano tratto dal libro *L'occhio e la pagina. Tra immagine e parola*, che si riporta qui di seguito, prova a tracciarne un profilo.

'Effetto' della ricezione dell'opera può considerarsi anche la sua organizzazione-articolazione complessiva all'interno di un gesto e di una pratica concreta quale quella di allestire una mostra, un percorso espositivo, una selezione. Il critico interviene sulla realtà artistica, tende a mutarla, a plasmarla, ne fa emergere direttrici, tecniche, indirizzi, poetiche: la interpreta. [...] il critico non si limita qui ad interpretare l'opera, bensì vuole anche trasformarla: nel senso appunto che la inserisce in un contesto espositivo dialogante, in un orizzonte di mutuo confronto estetico (ideologico, culturale...) alla luce del quale è come se venisse letta e riscritta, [...]. Questo gesto critico che non si affida più al discorso ma al percorso, vede nella pratica dell'allestimento il perno centrale della sua *scrittura espositiva*. Allestire una mostra vuol dire principalmente rendere percorribile l'insieme delle opere esposte, cioè regolare il flusso dello sguardo errabondo ed onnivoro dello spettatore, disciplinandolo in un contesto sia didattico [...] sia interpretativo, che spesso non rinuncia a strategie riconducibili alla finzione e all'immaginario. È evidente che un'idea del percorso come asse storico, tematico, architettonico, attorno al quale esibire delle opere d'arte, non può che nascere ed assumere sempre maggiore importanza nell'attuale contesto della grande utenza culturale di massa, cioè quando l'apparato produttivo dell'arte riconosce come uno dei suoi compiti prioritari quello di dover comprendere, interpretare e organizzare anche il momento del consumo.

I visitatori non hanno in partenza alcun rapporto diretto con il luogo in cui l'opera è esposta (come invece accade nel caso del collezionista), ed in questo senso la decodificazione dell'opera nei termini pragmatico-percettivi dell'allestimento (lo spazio assunto quale valore e vettore interpretativo), può venir letta come una sorta di risarcimento sia emotivo che conoscitivo di quel mancato originario rapporto, come la ricostituzione *après coup* di una relazione afferente con il luogo espositivo (che può essere sia un museo sia uno spazio antico riutilizzato). [...], il gesto

---

<sup>25</sup> I. Calvino, *Collezione di sabbia*, Mondadori, Milano 2015, p. 42.

<sup>26</sup> *Collezione di sabbia* è una raccolta di articoli di giornale e di inediti scritti da Italo Calvino dal 1973. Molti degli articoli presenti, in particolare, rappresentano recensioni di esposizioni insolite tenutesi a Parigi, raccontate dallo scrittore per i quotidiani con cui collaborava. *Prima dell'alfabeto* è stato pubblicato nel 1982 su *La Repubblica* per descrivere una mostra inaugurata al *Grand Palais*, dedicata alla nascita della scrittura.

organizzativo e l'allestimento di uno spazio funzionano da agenti del ritrovamento dell'opera: è come se essa riacquistasse la sua misura, la sua identità, perché il critico attua sì una ridistribuzione dei suoi significati, ma interpretando, stavolta in termini omogenei con un'operazione di per sé extra-semiotica, la realtà operativa che l'opera esibisce. Prassi risponde a prassi.

[...], si possono stabilire due fasi operative e concettuali. In un primo tempo, il critico o il *curator* – [...] – espropria lo spettro di significati artistici impossessandosene simbolicamente e come recidendo il cordone ombelicale che li teneva legati al corpo materiale dell'opera quale loro momento formulante-espressivo. [...]. In un secondo tempo infatti, utilizzando quei significati come se ne recuperasse il valore d'uso, il critico o il *curator* li ridefinisce modellandoli all'interno di un sistema di parametri percettivi, psicologici, estetici, più ampiamente socioculturali, che riposavano nell'opera in germe, come in potenza. [...]. È in questa seconda fase che più chiaramente emerge dal processo interpretativo [...], il suo tratto performativo *ed insieme* storico-critico.<sup>27</sup>

L'allestimento deve essere progettato in modo tale che venga veicolato il messaggio voluto. Attraverso una chiara sequenza di relazioni spaziali, il museografo esprime il significato dell'opera d'arte e la sua interpretazione didattica scelta dai curatori, innescando un processo di scoperta per i visitatori. Gli oggetti, sottratti dai loro usi e contesti originari, esibiti in museo sono osservati da utenti che non condividono con i fruitori iniziali lo stesso humus culturale; tali oggetti sono pertanto interpretati *ex novo* per mezzo e in virtù del loro nuovo contesto dai nuovi fruitori, guidati in questo processo di riappropriazione dal museografo e dagli specialisti che criticamente ne hanno scelto una delle nuove interpretazioni possibili. Gli oggetti esposti acquisiscono un nuovo valore in conseguenza dell'operazione 'costruttiva' effettuata che ne determina una contestualizzazione da cui scaturisce un preciso significato. Il calamaio in cui Napoleone intingeva la penna, ad esempio, appare esclusivamente un oggetto polveroso se collocato casualmente, ma può, al contrario, assurgere a frammento di storia se è contestualizzato in modo da assumere inedite connotazioni.

L'allestimento deve rendere evidente il significato delle opere d'arte da esporre e deve far diventare parlante l'ordinamento che stabilisce e giustifica la sequenza delle opere stesse, affinché ognuna di esse venga compresa in relazione

---

<sup>27</sup> M. Carboni, *L'occhio e la pagina. Tra immagine e parola*, Jaca Book, Milano 2002, pp. 151-153.

l'una con l'altra e all'ambiente espositivo in cui sono immerse.<sup>28</sup> Una frase di Maria Vittoria Marini Clarelli riassume in maniera chiara la dinamica di questo meccanismo: «[...] l'oggetto [...] esposto entra a far parte di un racconto, attraverso l'ordinamento che lo connette concettualmente con altri oggetti e l'allestimento che crea le condizioni di leggibilità».<sup>29</sup> Come evidenziato dalle parole di Massimo Carboni, l'allestimento, che dà voce scenicamente all'ordinamento, è un atto critico che rispecchia l'interpretazione scelta dal progettista e dal curatore per mostrare le collezioni. Tale interpretazione a sua volta è dettata dalla cultura dominante, di cui l'allestimento stesso ne è espressione. Le parole di Maria Clara Ruggieri Tricoli rafforzano questo aspetto:

[...], l'ordinamento altro non è che la responsabile scelta di una strategia espositiva fra le altre: [...]. [...].

Tutto può essere esposto, l'importante è capire perché.

Per questo l'allestimento, occupandosi dei perché prima che dei come, è sempre un'operazione critica, ed il museo un luogo critico di per sé.

[...].

Raccontare con un allestimento la complessità dell'intero palinsesto interpretativo, senza soverchiare da una parte e senza limitare dall'altra né gli oggetti singoli né la struttura collezionistica complessiva, ma anzi, sempre fedeli ad essi, è infatti il più delle volte estremamente difficile.

[...]. Talvolta è anche opportuno, [...], orientarsi verso un'unica interpretazione dell'oggetto espositivo all'interno della gamma di tutte quelle possibili, [...]. [...].

In ogni caso, poiché è inevitabile che si rendano necessarie delle precise scelte espositive, e queste scelte sono determinate anche dal momento storico-politico, nonché dalla situazione epistemologica generale, l'allestimento è, e non può non essere, che il *luogo di una messinscena ideologica*. Dinanzi all'oggetto non si è mai neutrali.

Questa mancanza di neutralità implicita in ogni operazione museale è un dato di fatto, [...], allestire è interpretare, [...].<sup>30</sup>

<sup>28</sup> Cfr. D. Dernie, *Exhibition Design*, W. W. Norton & Company, New York, Londra 2006, p.6.

<sup>29</sup> M. V. Marini Clarelli, *op. cit.*, p. 9.

<sup>30</sup> M. C. Ruggieri Tricoli, *op. cit.*, pp. 32, 40-41, 43.

L'allestimento, come si è a più riprese sottolineato, è quindi un atto interpretativo. La prima cosa fondamentale, già evidenziata in precedenza, per poter compiere un'interpretazione pertinente è conoscere e rispettare gli oggetti che si vogliono esporre. Maria Clara Ruggieri Tricoli chiarisce ancora questo aspetto:

[...], il progettista, ancor prima di porsi qualsivoglia problema di didattica museale, attraverso il multiforme strumentario che le tecniche allestitivo mettono a sua disposizione, deve innanzitutto conoscere e rispettare l'oggettualità delle cose che espone, la loro forma, il loro colore, la loro positura originale, nell'uso e nel movimento o nella quiete. Deve chiedersi, [...], qual è il più giusto destino espositivo per le raccolte che ha innanzi, per ogni singolo oggetto di ogni singola raccolta. [...].

[...]: il pubblico deve essere edotto della maggior quantità possibile di informazioni intorno all'oggetto semplicemente guardandolo e per questo l'allestitore ed i curatori con lui devono mirare al massimo dell'afasia, pur facendo dire all'oggetto tutto quello che esso può dire.<sup>31</sup>

Il progetto espositivo, pertanto, analizza il dialogo tra gli oggetti e lo spazio in cui sono presentati. Il luogo dove gli oggetti sono posti e come essi sono allestiti influisce sul messaggio che comunicano. Le proporzioni, il colore, il materiale, la luce, il suono, la grafica e tutti gli strumenti utilizzati dall'allestimento influenzano anch'essi il modo attraverso cui la 'macchina espositiva' comunica con il visitatore.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Cfr. *ivi*, p. 36.

<sup>32</sup> Cfr. D. Dornie, *op. cit.*, p.6.

## Capitolo 2

# Gli allestimenti nell'era contemporanea

C'è una persona che fa collezione di sabbia. Viaggia per il mondo, e quando arriva a una spiaggia marina, alle rive d'un fiume o d'un lago, a un deserto, a una landa, raccoglie una manciata d'arena e se la porta con sé. Al ritorno, l'attendono allineati in lunghi scaffali centinaia di flaconi di vetro entro i quali la fine sabbia grigia del Balaton, quella bianchissima del Golfo del Siam, quella rossa che il corso del Gambia deposita giù per il Senegal, dispiegano la loro non vasta gamma di colori sfumati, rivelano un'uniformità da superficie lunare, pur attraverso le differenze di granulosità e consistenza, dal ghiaino bianco e nero del Caspio che sembra ancora inzuppato d'acqua salata, ai minutissimi sassolini di Maratea, bianchi e neri anch'essi, alla sottile farina bianca punteggiata di chiocciole viola di Turtle Bay, vicino a Malindi nel Kenia.

In un'esposizione di collezioni strane che c'è stata di recente a Parigi - collezioni di campani da mucche, di giochi di tombola, di capsule di bottiglie, di fischietti di terracotta, di biglietti ferroviari, di trottole, d'involucri di rotoli di carta igienica, di distintivi collaborazionisti dell'occupazione, di rane imbalsamate -, la vetrina della collezione di sabbia era la meno appariscente ma pure la più misteriosa, quella che sembrava aver più cose da dire, pur attraverso l'opaco silenzio imprigionato nel vetro delle ampolle.

Italo Calvino, *Collezione di sabbia*

L'immagine tradizionale dei musei come depositi polverosi in cui si ammassano vetrine per l'esposizione dei reperti non è più pressoché riscontrabile nella pratica espositiva contemporanea.<sup>33</sup> I musei e le mostre devono sempre più essere orientati alla comunicazione. Tale rinnovamento non dovrebbe prescindere dall'attenzione alle proprie collezioni, da conservare e da mostrare. Un museo che risulti essere attento solo alla comunicazione, infatti, perde la sua stessa identità. Molti musei, soprattutto quelli d'arte, continuano purtroppo a rimanere legati solo alla disciplina e non alla fruizione, mentre il tentativo lodevole di rinnovamento dei musei scientifici spesso non è stato accompagnato da una marcata attenzione alle raccolte.<sup>34</sup> David Dernie ricorda come l'esperienza del visitatore all'interno di un museo o di un'esposizione d'arte sia ancora limitata ad un'osservazione silenziosa e lenta che ostracizza la conversazione a voce alta e qualsiasi movimento aggiuntivo a quello necessario per trasferire lo sguardo da un oggetto all'altro. Un'istituzione che si pone in questi termini nei confronti del suo pubblico non è pensata per comunicare, ma piuttosto per apprezzare, come se i suoi valori e significati fossero impliciti.<sup>35</sup>

Il progetto espositivo contemporaneo mira alla creazione di esperienze piuttosto di 'mettere in scena' esposizioni di impronta tradizionale. Questo implica un mutamento dei compiti che il progetto deve assolvere, passando dalla sfera fisica a quella emozionale. L'allestimento, infatti, non si risolve nella semplice disposizione fisica degli oggetti all'interno di uno spazio per garantire la visione ottimale ai fruitori, ma piuttosto deve innescare il coinvolgimento degli utenti sui temi messi in luce nelle esposizioni.<sup>36</sup> Il progetto espositivo non risponde più soltanto ai dettami della funzionalità, ma deriva dai contenuti. Lo sviluppo dei contenuti e dei temi, infatti, costituisce il punto di partenza di tutte le considerazioni progettuali. Ogni progetto comincia con un'analisi del contenuto e delle informazioni, che porta alla definizione di un intreccio narrativo da mettere in scena, il fil rouge che deve legare tutte le opere che verranno esposte. Per mezzo degli strumenti del progetto espositivo, la sceneggiatura definita è tradotta narrativamente nello spazio. I contenuti e le informazioni si trasformano in questo modo in storie raccontate, di cui i visitatori si appropriano in maniera intuitiva.<sup>37</sup> Si tende alla creazione di un'esperienza che sia coinvolgente e capace di indurre

---

<sup>33</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, p.13.

<sup>34</sup> Scambio di idee avvenuto nel corso della riunione della Commissione Tematica di Museologia di ICOM Italia (Milano, 27 marzo 2017).

<sup>35</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 14-15.

<sup>36</sup> Cfr. P. Hughes, *Exhibition Design*, Laurence King, Londra 2015, p. 80.

<sup>37</sup> Cfr. <http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017).



l'apprendimento e di stimolare diversi ambiti sensoriali. Gli allestimenti, oggi, tendono ad essere sempre più orientati al pubblico, cercando di generare innanzitutto una relazione tra l'opera d'arte e il fruitore. Essi cercano di costruire un contesto per gli oggetti esposti con lo scopo di coinvolgere il visitatore emotivamente, in modo tale che l'esperienza della visita sopravviva nella propria memoria.<sup>38</sup> Si mira, pertanto, ad indurre un'osservazione non più esclusivamente contemplativa ma partecipata da parte dei fruitori. Già a partire dall'istituzione dei musei i visitatori sono stati chiamati a vivere un'esperienza che è insita nell'azione stessa del vedere. La novità contemporanea è tendere, per mezzo degli allestimenti, alla generazione di un'esperienza attiva che travalichi l'esperienza passiva costituita dalla semplice visione. Questa dinamica può essere significativamente riassunta attraverso l'auspicio di Steven Conn che si augura un passaggio dai musei tradizionali *object centred* ai musei *experienced centred*.<sup>39</sup>

Determinante nella creazione di un'esperienza risulta essere il 'carattere' dello spazio fisico in cui sono immersi gli oggetti in mostra. Gli ambienti devono essere interattivi e multisensoriali, in modo tale da trasformare i musei da semplici custodi di opere d'arte a centri vitali di cultura. Ciò determina il ricorso sempre più frequente a tecniche ed elementi derivati dal cinema, dal teatro, dalla moda, dalla pubblicità e dalle nuove forme di media.

L'aumento dei musei esperienziali e delle mostre immersive è diretta conseguenza della competizione sempre più marcata esistente tra le istituzioni museali e gli altri scenari del tempo libero a disposizione della collettività. I musei devono essere particolarmente convincenti per intercettare il tempo libero delle persone che hanno la possibilità di scegliere tra tantissimi intrattenimenti. Non a caso è frequente l'associazione tra il museo e la parola *edutainment*, ovvero il compromesso tra divertimento ed educazione, a cui sempre più spesso tendono i percorsi espositivi. Una sfida altrettanto difficile consiste nel mantenere aggiornata e appetibile l'esperienza da far vivere al visitatore in una società continuamente bombardata da immagini spettacolari e ambienti simulati.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, p. 13.

<sup>39</sup> Cfr. C. Tosco, *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione*, il Mulino, Bologna 2014, p. 165.

<sup>40</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 6-13.14; *Manuale di progettazione illuminotecnica*, a cura di M. Frascarolo, Mancosu Editore, Roma 2010, p. 193.

## 2.1 Filosofie dell'esporre

Nella progettazione espositiva contemporanea si stanno affermando diverse filosofie che configurano allestimenti poliedrici, sempre molto diversificati. Queste tendenze non sono da intendersi come visioni dogmatiche, ma spesso permettono, invece, una composizione osmotica; pertanto, non risulta difficile trovare in uno stesso percorso espositivo soluzioni che appartengono a filosofie diverse. Si parla di spazi narrativi, spazi performativi, ambienti simulati.

### Gli spazi narrativi

Una delle filosofie del progetto espositivo contemporaneo porta alla creazione di spazi dove la narrazione assume un ruolo centrale. I musei e le mostre possono non essere ritenute stimolanti dai visitatori quando non si collegano al loro bagaglio culturale e ai propri interessi. È pertanto fondamentale che le istituzioni rafforzino la loro attrattività nei confronti del pubblico potenziale, rendendo coinvolgente il patrimonio culturale che 'offrono' ai fruitori. Una strategia per facilitare il coinvolgimento è proprio il ricorso alla narrazione. Questa è considerata come la forma primigenia di apprendimento umano. Le storie rappresentano il modo più semplice attraverso cui impariamo. Permettono di memorizzare più facilmente le informazioni, perché possono essere collegate a precedenti esperienze. Insegnano in maniera non autoritaria, incoraggiando la riflessione personale. Le storie posseggono un notevole potere comunicativo, poiché generano uno spazio nel quale si depositano e si espandono i pensieri, i sentimenti e i ricordi dell'ascoltatore. Ciò è in grado di suscitare un dialogo interno, assicurando un'intima connessione con le informazioni trasmesse. La narrazione, pertanto, è un'efficace strategia che le istituzioni, attraverso gli allestimenti, possono mettere in campo per generare una relazione tra il pubblico e il contenuto delle proprie esposizioni, temporanee o permanenti. La narrazione permette ai visitatori di immedesimarsi in contesti non familiari, di entrare in empatia con un mondo che non è più esistente. Essa stimola fruitori di tutte le età e con diversi bagagli culturali a trovare il proprio significato.<sup>41</sup> Negli spazi

---

<sup>41</sup> Cfr. L. Bedford, *Storytelling: The Real Work of Museums*, «Curator: The Museum Journal», ILIV, 1, 2001, pp. 27-34; L. Pujol, M. Roussou, S. Poulou, O. Balet, M. Vayanou, Y. Ioannidis, *Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project*, in *Archaeology in the Digital Era. Papers from the 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA)*, atti della conferenza (Southampton, 26-29 marzo 2012), a cura di G. Earl, T. Sly, A. Chrysanthi, P. Murrieta-Flores, C.

narrativi, quindi, la struttura dell'allestimento è dettata dalla volontà di raccontare una storia. Uno spazio narrativo può essere generato da una semplice relazione tra un singolo oggetto e la sua disposizione nello spazio o da una contrapposizione di luci e ombre che evoca precise corrispondenze visuali. Più frequentemente esso viene determinato innescando la lettura trasversale tra le opere in mostra o creando una trama che le connetta tra di loro. L'allestimento deve agevolare la comprensione dell'intreccio narrativo predeterminato. Tale racconto, per coinvolgere il visitatore, deve indurne una risposta emotiva, che è una componente chiave dell'esperienza. Un'esposizione concepita come lo sviluppo di una narrazione risulta essere un'efficace forma di comunicazione e apprendimento.<sup>42</sup>

La forma di narrazione più semplice che può essere sottesa alla progettazione di un allestimento è quella legata ad un ordinamento cronologico o geografico: la narrazione è implicita e propone una prospettiva collegata al contesto storico delle opere, pertanto, principalmente accessibile agli esperti. Una visione più complessa, invece, è quella innescata ricorrendo allo *story-telling*. Questo è definito come la produzione di un universo narrativo che permette di comunicare con un pubblico. Si tratta di creare rappresentazioni, testuali, visive, sonore, percettive, che possono essere costruite per generare una profonda relazione con gli utenti. La narrazione non è funzionale solo alla trasmissione delle informazioni, ma deve essere capace di suscitare emozioni, permettendo così che il racconto diventi memorabile. Conseguentemente, lo *story-telling* permette di avere un taglio multidisciplinare, consentendo interpretazioni diverse attraverso cui presentare gli oggetti in mostra. Sono possibili differenti punti di vista, principalmente connessi al contesto storico e culturale delle opere esibite, permettendo ordinamenti non esclusivamente cronologici o geografici, ma, ad esempio, tematici, ordinamenti che raccontano una storia. Gli spazi narrativi che adottano lo *story-telling* per costruire i propri allestimenti contribuiscono a rendere le collezioni più accessibili e a coinvolgere differenti tipi di pubblico. In tal modo, si generano delle relazioni tra i fruitori e i contenuti sul piano emozionale, che sono più profonde di quelle che scaturiscono dalla semplice comprensione intellettuale.<sup>43</sup>

---

Papadopoulos, I. Romanowska, D. Wheatley, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013, 77-90.

<sup>42</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 10-11, 16, 20-23.

<sup>43</sup> Cfr. L. Pujol, M. Roussou, S. Poulou, O. Balet, M. Vayanou, Y. Ioannidis, *op. cit.*, 77-90.

Uno spazio narrativo rifugge dall'esposizione museale enciclopedica prediligendo, piuttosto, un'organizzazione caratterizzata da ritmi e livelli di intensità diversi creati dalla contestualizzazione degli oggetti e da differenze di accento. La sua struttura può essere discontinua anziché cronologica o sequenziale. La creazione di uno spazio narrativo avviene attraverso tre fasi distinte. La prima consiste nell'elaborazione della storia, *fil-rouge* che lega tutte le opere esposte, fornendo loro un'interpretazione. Tale storia potrebbe essere svelata non soltanto attraverso l'allestimento, ma potrebbe essere approfondita ulteriormente sulle pagine web dedicate al museo o alla mostra, nel catalogo o nel corso di eventi correlati. Nella seconda fase si elabora l'allestimento spaziale, che ha origine dal raggruppamento degli oggetti da esporre in relazione alla struttura tematica della narrazione scelta. Il processo di narrazione può attivare dei dialoghi tra gruppi di manufatti, resi possibili dalla progettazione di schemi di movimento e linee di osservazione che enfatizzano le relazioni tematiche, fondamentali per la comprensione del racconto complessivo. La terza e ultima fase concerne la progettazione di allestimenti più dettagliati all'interno di ogni ambiente espositivo.<sup>44</sup>

### Spazi performativi

Un ulteriore approccio del progetto espositivo contemporaneo sfrutta le potenzialità del dialogo tra spazio, corpo e tempo generato dall'interattività, dando luogo ai cosiddetti spazi performativi. In tali ambienti i movimenti del visitatore sono considerati elementi essenziali che concorrono alla struttura dell'allestimento. I modelli di movimento del fruitore all'interno degli spazi espositivi possono essere analizzati e sfruttati ai fini della comunicazione e della creazione dell'esperienza. Il corpo, muovendosi all'interno degli ambienti, è capace di generare una profonda relazione tra i contenuti dell'esposizione e le riflessioni personali dei visitatori stessi, ricoprendo così un ruolo determinante nel processo di comunicazione e di apprendimento. Gli spazi performativi sono 'costruiti' per far vivere al pubblico un'esperienza memorabile. Si mira a trasformare l'osservazione statica e passiva, invitando i visitatori a muoversi e ad agire. Essi sono chiamati a fare qualcosa, diventando nel contempo spettatori e parte dello spettacolo. L'aspetto vincente di questo approccio è la relazione tra l'apprendimento e il gioco. Gli strumenti dell'allestimento invitano gli utenti a

---

<sup>44</sup> Cfr. D. Dornie, *op. cit.*, pp. 10-11, 16, 20-23.

interagire in maniera divertente, rendendo possibile nel frattempo l'acquisizione di nozioni di storia, di storia dell'arte, di principi scientifici, in base al tema della mostra.

La progettazione performativa è poliedrica e multiforme: può ricorrere ad un'ampia gamma di dispositivi interattivi, differenti possono essere le modalità attraverso cui si stimola la riflessione del visitatore sui contenuti dell'esposizione e i tipi di coinvolgimento possibile indotto. Le esperienze interattive possono essere generate, ad esempio, ricorrendo a semplici espedienti o elementi meccanici, quali sedute particolari, o a più tecnologici strumenti digitali come 'facciate' multimediali, schermi immersivi, o, infine, a sofisticati ambienti che rispondono ai movimenti e ai suoni.

L'interattività è l'elemento che segna il discrimine tra gli spazi narrativi e quelli performativi: dalla narrazione di una storia si passa, infatti, al teatro interattivo. Come sottolineato in precedenza, negli spazi performativi il pubblico ha un ruolo attivo, poiché è chiamato ad interagire o con gli oggetti esposti o con l'allestimento o con lo spazio espositivo in modi del tutto nuovi. A differenza dell'interattività basata sui convenzionali e statici schermi, gli spazi performativi ricorrono, pertanto, al movimento e al gioco quali elementi fondamentali del processo di apprendimento.<sup>45</sup>

### Ambienti simulati

Una filosofia che guida la progettazione espositiva contemporanea ricorre ad aggiornati mezzi di comunicazione, quali ambienti simulati, ricostruzioni ed esperienze di realtà virtuale. Da alcuni anni viene enfatizzato l'utilizzo di tecnologie digitali per potenziare il momento educativo e per integrare l'esposizione degli oggetti. Il visitatore, molto spesso pertanto, è immerso all'interno di ambienti caratterizzati dalla commistione di mondi reali e fittizi. Non è la prima volta che, all'interno dei musei, si ricorre a modalità espositive illusionistiche. In passato, infatti, furono impiegati i diorami o la camera oscura, per mostrare al pubblico una realtà 'altra', mediante il semplice uso di lenti, luci e pittura. Gli ambienti simulati che vengono creati dalla progettazione contemporanea rappresentano quindi l'evoluzione di una lunga tradizione. Per

---

<sup>45</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 14, 16-17, 46-49.

creare esperienze immersive e multimediali, tuttavia, attualmente si ricorre a strumenti sempre più sofisticati, in grado di trasportare nel regno del cinema o del gioco l'esperienza museale, che acquisisce sempre più una connotazione emozionale.<sup>46</sup> Le rappresentazioni virtuali a cui si ricorre nei musei devono necessariamente differenziarsi da altre rappresentazioni simili impiegate in altri contesti ludici per la scientificità delle ricostruzioni simulate e delle informazioni trasmesse.<sup>47</sup>

Tale approccio della progettazione espositiva riflette e si appropria dei risultati della sperimentazione nel campo della simulazione digitale, ricorrendo, in particolare, alla realtà virtuale e alla realtà aumentata. La prima permette ai visitatori di essere trasportati all'interno di ambienti generati da computer, indossando particolari dispositivi che permettono loro di vivere un'esperienza spaziale (visuale, uditiva e tattile). Il fruitore è un vero protagonista: può esplorare un argomento in maniera attiva e prendere decisioni individuali che rendono unica l'esperienza. La realtà aumentata, invece, consente agli utenti di visualizzare immagini prodotte dal computer sovrapposte alla propria realtà percepita. Nello stesso campo visuale si crea la compresenza di oggetti tangibili e di quelli virtuali. La percezione del mondo reale dei fruitori, pertanto, è in questo modo 'aumentata' da elementi generati virtualmente che forniscono informazioni aggiuntive allo spazio concreto. Per visualizzare tale sovrapposizione si ricorre a specifici dispositivi, come avviene per la realtà virtuale. Se, tuttavia, nella realtà virtuale l'utente è immerso totalmente in uno spazio simulato, nella realtà aumentata questi si trova, invece, in scenari compositi, in cui l'ambiente reale è 'aumentato' dal computer che sovrappone informazioni ed elementi fittizi, con cui può interagire. La realtà aumentata può essere, ad esempio, utilizzata per visualizzare, ricostruendole virtualmente, parti mancanti di oggetti reali o per arricchire la visione di un elemento attraverso la compresenza simulata di informazioni descrittive virtuali.

Tali tecniche realizzano un'integrazione creativa tra le opere d'arte reali e la realtà virtuale, permettendo il coinvolgimento del pubblico.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 17, 74-77.

<sup>47</sup> *Museo sensibile. Suono e ipertesto negli allestimenti*, a cura di E. Lariani, Franco Angeli, Milano 2002, p. 28.

<sup>48</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 74-77; R. A. Currà, *Rinascimento digitale. Nuove tecnologie e strumenti per la valorizzazione e divulgazione dei beni culturali. Il Museo Aumentato*, tesi di laurea, rel. V. Minucciani, Politecnico di Torino, 2010, pp. 99-125.

### 2.1.1 Interviste

Per analizzare la progettazione espositiva contemporanea si è condotta un'indagine approfondita attraverso la somministrazione di un'intervista scritta a vari professionisti del settore museale. Sono stati coinvolti architetti e società che si occupano, principalmente, di allestimenti di mostre e musei. È stato elaborato un questionario composto da 14 domande divise in 5 sezioni, ciascuna delle quali finalizzata ad esaminare un determinato aspetto. La prima sezione indaga le filosofie sottese alla creazione degli allestimenti contemporanei, la seconda mette in luce gli strumenti e le tecnologie a disposizione del progetto espositivo e le loro modalità di utilizzo, la terza focalizza l'attenzione sul *modus operandi* della progettazione nel settore museale, la quarta si interroga sul pubblico, sul suo coinvolgimento e sulle sue percezioni in relazione al 'carattere' di mostre e musei, mentre la quinta cerca di delineare, attraverso le previsioni personali degli intervistati, come si presenteranno gli allestimenti in futuro.

Qui di seguito, dopo una breve presentazione dei professionisti coinvolti nell'indagine, saranno riportate le loro risposte al questionario somministrato.

Sono stati intervistati alcuni architetti soci di Associazione Idea, di cui si è avuto modo di parlare in precedenza. In particolare: Paolo Baldessari, Alessandro Colombo, Federico Lardera, Franco Rolle e Massimo Venegoni.

Paolo Baldessari ha fondato, insieme ad altri due soci, lo studio Baldessari e Baldessari, attivo nei settori dell'architettura, dell'industrial e visual design e dell'architettura di interni. È da sempre impegnato nella progettazione di allestimenti di mostre in Italia e all'estero, nello sviluppo di attività di ricerca e nella partecipazione a concorsi ed esposizioni. Lo studio da lui fondato, inoltre, si occupa di progettazioni pubbliche e private nel settore residenziale, direzionale e industriale, di restauri di palazzi storici e di progetti d'architettura d'interni, collaborando anche con aziende nel settore del design.<sup>49</sup>

Alessandro Colombo, dopo la laurea in architettura al Politecnico di Milano nel 1987, nel 1989 ha iniziato un sodalizio con Pierluigi Cerri presso la Gregotti Associati International, che è sfociato nel 1998-99 nella fondazione dello Studio Cerri & Associati, di Terra e di Studio Cerri Associati Engineering. Alessandro Colombo, inoltre, insegna al Politecnico di Milano ed è corrispondente del

---

<sup>49</sup> Cfr. <http://www.ideassociazione.it/it/soci> (consultato il 4-06-2017)

Giornale dell'Architettura. Nel 2004 ha vinto il concorso internazionale per il restauro della Villa Reale di Monza, successivamente ha curato le mostre presso il padiglione italiano a Shanghai post Expo 2010 e il progetto per il *Coffee Cluster* presso l'Expo 2015 di Milano.<sup>50</sup>

Federico Lardera, laureato in architettura al Politecnico di Milano, nel 2005 ha fondato a Roma larderArch studio, la cui attività di progettazione è prettamente dedicata all'arte moderna e contemporanea e alle più importanti istituzioni museali, tra cui, ad esempio, la Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea di Roma, per la quale ha curato numerosi allestimenti di mostre. Lo studio da lui fondato si è occupato anche del progetto allestitivo della prima grande mostra antologica dedicata a Gino De Dominicis, a cura di Achille Bonito Oliva, con la quale si è inaugurato il nuovo museo MAXXI di Roma.<sup>51</sup>

Franco Rolle, dopo la laurea in architettura al Politecnico di Torino, ha frequentato numerosi corsi di specializzazione in Italia e all'estero. Dal 1998 fa parte del G.A.I. (giovani artisti italiani), iscritto nella sezione arte digitale con opere di arte elettronica e video installazioni. Tra il 2001 e il 2003 ha collaborato con Studio Azzurro, per poi fondare nel 2003, insieme ad altri soci, N!03, studio di produzione video e multimediale con sede a Milano, che si concentra sulla progettazione di allestimenti multimediali per mostre e musei. Nel 2016 Franco Rolle, insieme a Fabia Molteni e Cinzia Rizzo, ha fondato NEO [Narrative Environments Operas], la cui ricerca è volta alla progettazione di ambienti narrativi. Franco Rolle, inoltre, dal 2001 insegna allo IED Master, al Politecnico di Torino, al Politecnico di Milano e alla Central Saint Martins di Londra.<sup>52</sup>

Massimo Venegoni, dopo la laurea in architettura presso il Politecnico di Torino, ha focalizzato la sua attenzione nel campo della museografia, realizzando esposizioni museali, mostre temporanee e restauri conservativi di edifici storici finalizzati alla realizzazione di musei. Nel 1988 insieme a Luisella Italia ha fondato lo studio Dedalo – architettura e immagine con sede a Torino, che collabora costantemente con le istituzioni locali, realizzando numerosi progetti allestitivi. Massimo Venegoni, inoltre, svolge parallelamente alla libera

---

<sup>50</sup> Cfr. *Ibid.*

<sup>51</sup> Cfr. *Ibid.*

<sup>52</sup> Cfr. <http://www.ideassociazione.it/it/soci>  
<http://www.ennezerotre.it/staff/>  
<https://it.linkedin.com/in/franco-rolle-a8311734>  
(consultati il 4-06-2017)



professione attività di didattica, di ricerca museografica e di ricerca in campo artistico esplorando diversi ambiti, quali la grafica, il cinema di animazione, la scultura.<sup>53</sup>

Nell'indagine è stato coinvolto anche l'architetto Vincenzo Capalbo che nel 1999, insieme a Marilena Bertozzi, ha fondato a Firenze Art Media Studio, che opera nel campo dei nuovi media, realizzando video e installazioni per mostre e musei<sup>54</sup>. È stato inoltre raccolto il punto di vista in merito alla progettazione espositiva contemporanea di un'azienda, la ETT, industria digitale e creativa con competenze multidisciplinari che si occupa di innovazione tecnologica e culturale. L'azienda, nata nel 2000 a Genova, attualmente conta altre 6 sedi distaccate in Italia e una all'estero ed è leader italiano nel campo del *Digital Heritage*.<sup>55</sup>

L'intervista ha assunto una dimensione internazionale grazie al coinvolgimento di Peter Higgins e di Ulrich Schwarz. Peter Higgins è il direttore creativo del Land Design Studio, fondato a Londra nel 1992. Lo studio si occupa di progettazione espositiva finalizzata alla creazione di spazi narrativi attraverso l'integrazione di architettura, scenografia e media della comunicazione. La sua attività è focalizzata nella creazione di nuovi musei e nella realizzazione di esposizioni temporanee e itineranti. Peter Higgins, inoltre, ha contribuito a concepire il corso di 'Spazi Narrativi' presso la Central Saint Martins di Londra, dove attualmente insegna.<sup>56</sup> Ulrich Schwarz ha lavorato come designer e nel 1988 ha fondato, con Aurelia Bertron, la Bertron & Schwarz Design Group GmbH, oggi Bertron Schwarz Frey GmbH GmbH GmbH con sede a Berlino e Ulm. È uno studio che si occupa di comunicazione visuale e museografia. Dal 2000 Ulrich Schwarz è professore alla Universität der Künste Berlin ed è autore di diverse pubblicazioni, nonché svolge attività di ricerca nel campo della progettazione espositiva.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup> Cfr. <http://www.ideassociazione.it/it/soci> (consultato il 4-06-2017)

<sup>54</sup> Cfr. <http://www.artmediastudio.org/> (consultato il 4-06-2017)

<sup>55</sup> Cfr. <http://www.ettsolutions.com/Company.aspx> (consultato il 4-06-2017)

<sup>56</sup> Cfr. [http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS\\_Pack\\_1702.pdf](http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS_Pack_1702.pdf) (consultato il 4-06-2017)

<sup>57</sup> Cfr. <http://www.bertron-schwarz-frey.de/wordpress/index.php/profil-2> (consultato il 4-06-2017)

## **FILOSOFIE DELL'ALLESTIMENTO**

**Qual è la filosofia che guida, o dovrebbe guidare, la creazione degli allestimenti?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Conoscere profondamente l'oggetto, il tema ed i contenuti della mostra.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*La finalità del progetto di un allestimento è 'mostrare' e rendere comprensibile a tutti gli oggetti e le opere esposte e questo si realizza anche con l'utilizzo di tutta una serie di informazioni che comprendono grafica, didascalie, pannelli e comunicazione integrata. Nel nostro caso cerchiamo di unire tutti questi livelli di informazione per far coincidere l'opera con la comunicazione e viceversa.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*In estrema sintesi l'allestimento è una forma di progettazione volta alla comunicazione. Come tale credo che lo scopo ultimo sia mettere in risalto l'oggetto della comunicazione e non il mezzo. Per questo motivo l'allestimento deve essere 'di servizio' e non protagonista.*

***ETT***

*L'offerta di ETT è quella di fornire servizi e sistemi a elevato contenuto tecnologico e si amplia costantemente sull'asse dell'innovazione e della creatività.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*I adopt a venn diagram which uses architecture, space/narrative, brief/communication media as the 3 main components with the profile of the audience as the overall holistic issue.*

***Federico Lardera\_larderArch studio***

*Bisogna prima di tutto definire cosa si intende esattamente per allestimento. La disciplina del mostrare è piuttosto articolata e non priva di equivoci: si può parlare di allestimento con una vetrina di un negozio, con uno stand fieristico, con una mostra didattica e con una mostra d'arte ma continuiamo ad utilizzare il*

*medesimo termine. Allestire l'arte, in un museo o in una grande mostra, non è soltanto un atto creativo, è soprattutto un atto critico.*

*Nello spazio espositivo la lettura dell'opera è dinamica, multidimensionale, perché non parliamo soltanto di spazio nella sua plasticità ma di flussi convogliati in un campo di forze, il cui apice è rappresentato dalle opere, ed in cui il visitatore è costantemente immerso. Ho sempre costruito architetture espositive (come amo definire l'allestimento) concepite per poter 'sintonizzare' il visitatore all'esperienza estetica e concettuale e con la pretesa di riuscire ad esaltare, nella disposizione spaziale, ciò che è già sublime! Il concept espositivo è quindi, nella mia esperienza, generalmente riconducibile al concept curatoriale.*

### ***Franco Rolle\_N!03***

*L'utilizzo di allestimenti multimediali all'interno di ambienti museali consente notevoli possibilità espositive. Il racconto per immagini moltiplica i punti di vista su un avvenimento e consente di osservare e rievocare storie di oggetti e di personaggi del passato. Attraverso la multimedialità è possibile coniugare due differenti esigenze: la creazione di ambienti immersivi ed emozionali di grande suggestione e la necessità di approfondire i contenuti. Progettare un museo attraverso le nuove tecnologie implica, nel campo della comunicazione, la ricerca di un linguaggio del tutto particolare che dia vita ad un nuovo rapporto tra il visitatore e il museo.*

### ***Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH***

*Objects can't talk. But you can tell stories by arranging objects.*

### ***Massimo Venegoni\_Studio Dedalo***

*Ripartirei, per rispondere a questa prima domanda, da una frase di Franco Albini. "L'architettura deve farsi mediatrice tra il pubblico e le cose esposte; deve dare valore all'ambiente come potente elemento di suggestione sul visitatore. Per raggiungere questo risultato bisogna, secondo me, ricorrere a soluzioni spaziali piuttosto che a soluzioni plastiche: bisogna creare spazi architettonici, o sottolineare quelli esistenti, legandoli in una unità assoluta con le opere esposte." I tempi sono cambiati, ma è sempre attuale il suo scritto. Proviamo, in questa sede, la sostituzione del termine 'architettura' con quello di 'allestimento'; penso che questo approccio dovrebbe diventare il credo di un progettista.*

**L'allestimento è inteso come un layer che si sovrappone ai contenuti e agli oggetti esposti o diventa parte integrante dei contenuti stessi?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Non è mai bene sovrapporre l'allestimento ai contenuti e/o agli oggetti esposti. L'allestimento, certo, deve essere in grado di valorizzare e comunicare gli oggetti o le opere esposte, senza però sovrastare. E' buona regola che l'allestimento sia parte integrante, in particolar modo se la mostra ha un alto livello di contenuti e valore scientifico. Ciò non inibisce la possibilità di pensare e realizzare un apparato allestitivo importante, vale a dire non 'rinunciatorio'. L'imperativo è saper realizzare, in questi casi, allestimenti molto efficaci, il cui esito sia percepito dal visitatore, che deve poter essere messo nella condizione di godere l'opera e la mostra, attraverso anche il valore aggiunto dell'allestimento.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Per quanto riguarda la nostra esperienza e filosofia di intervento l'allestimento è sempre parte integrante dei contenuti stessi. L'idea spesso nasce dalle opere che dobbiamo esporre, sono gli oggetti stessi che con la loro storia ci suggeriscono come esporla e come comunicarla.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Seguendo quanto sopra il buon allestimento è il meno possibile visibile o comunque non in competizione con l'oggetto della comunicazione quale esso sia, un quadro, una scultura, un reperto o anche un concetto. Per far questo il progetto deve diventare il più possibile parte integrante dei contenuti e viceversa.*

***ETT***

*L'allestimento fisico e multimediale deve essere un accompagnamento alla visita degli oggetti esposti al museo. Un elemento per apprendere informazioni aggiuntive a quello che è il percorso espositivo stesso.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*When working within a defined gallery set within an established museum, we usually consider the exhibition to be an immersive narrative experience, that provides a focussed journey for the visitor and in consequence try to treat the gallery as a secondary space.*

*When working on a new build museum project, we have a different approach as the architecture and exhibition become an integrated project. In this case we weave our exhibitions within the development of the architecture maintaining a relationship with features of the architecture such as the movement sequence, the use of daylight and views and issues of structural and mechanical engineering. We like to think that this is an integrated solution in contrast to the big iconic architectural statement like the MAXXI in Rome.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*In base alla mia diretta esperienza, né l'uno né l'altro: se con 'layer' intendiamo un disegno preordinato in cui organizzare le opere direi proprio di no e neppure nel caso successivo perché anche se concettualmente affine, l'allestimento non può e non deve fondersi con le opere. Tale 'abuso' accade quando l'allestitore si sostituisce all'artista e declina le opere a mere 'macchie di colore' sulla sua tavolozza espositiva. Nel mio lavoro, lo spazio espositivo con la sua plasticità, cromaticità e dimensionalità è originato principalmente dalle opere esposte (forze) che determinano anche la 'curvatura' dei percorsi e la deformazione del tempo.*

**Franco Rolle\_N!03**

*La comunicazione all'interno del museo è gestita su più livelli e il percorso espositivo è concepito come un libro con titoli, sottotitoli, testo, note ecc. Con questi elementi il pubblico è in grado di orientarsi e di scegliere come e quanto approfondire un argomento. La cosa importante è che anche i titoli siano in grado di comunicare e sedurre (nel senso letterale del termine di attirare e sé), stimolando l'attenzione e la curiosità del pubblico. Il tentativo è quello di portare il pubblico verso l'approfondimento tenendo presente che ha il diritto di cogliere un senso e un significato anche ad un primo approccio, anche se non ha a sua disposizione il tempo o l'energia per leggere, vedere, ascoltare e agire in maniera sistematica su tutti i livelli.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*Both.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Ricordo che i contenuti di una mostra, così come la collezione di un museo, sono fruiti in un luogo, cioè in un insieme di elementi fisici: i volumi delle sale, la loro*

*forma, un percorso che le unisce e, infine, i colori e la luce. Senza escludere il tempo: quello necessario ad attraversare, camminando, il percorso espositivo. Così che tutta l'esperienza di visita diventa completamente diversa da quella contenuta (letta) in un libro, o contenuta (vista) in un filmato. I contenuti e il percorso sono connessi, devono essere l'uno in relazione all'altro, in modo paritario.*

*Realizzare un allestimento è più simile, dunque, alla costruzione di una 'esperienza' conoscitiva in un luogo, come quella di una passeggiata in un sentiero o per le vie di una città. Ma sarebbe sterile tutta la progettazione di questi elementi se fine a se stessa e slegata dalla natura del reperto o dalla storia che di questo si vuole raccontare: un progettista deve studiare, prima di disegnare. È bene essere curiosi; se non si conosce la storia di un oggetto, nel migliore dei casi, si fa il vetrinista, non l'allestitore.*

**Quali sono gli strumenti utilizzati negli allestimenti (es. suono, luce, ecc.) e che ruolo gerarchico assumono, o dovrebbero assumere, nelle realizzazioni?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Concorrono a valorizzare l'allestimento, appunto, luci, suoni, audio ed altro ancora, per esempio la grafica.*

*In valore assoluto la luce è il completamento fondamentale e necessario a caratterizzare un buon progetto allestitivo. La luce è utilizzata per la lettura delle opere in mostra, può, poi, essere utilizzato un piano luci più scenografico che interessa lo spazio, ma che non deve assolutamente interferire con l'illuminazione sull'opera. Quindi luce ed a seguire suono o audio sono 'ingredienti' primari ed assolutamente importanti che interagiscono per costituire 'l'insieme'. Quindi non vanno considerati in maniera gerarchica.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*In un allestimento multimediale la parte che si privilegia è sempre quella visiva, ma non per questo altre parti hanno meno importanza, come il suono, la tecnologia scelta, i supporti di proiezione e le luci scenografiche. Per quanto ci riguarda la parte visiva e audio sono alla pari perché la vista e l'udito sono i sensi più immediati e arrivano diretti al cervello, non c'è bisogno di pensare o elaborare le informazioni. Si pensa per esempio agli ambienti sensibili dove sono chiamati in causa tutti i sensi dell'uomo.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Ogni progetto ha una storia a sé stante. Tutto può essere strumentale ad un allestimento, anche il vuoto od il silenzio. Non credo tanto ad una gerarchia, quanto ad una coralità dei mezzi. È come se i mezzi costituissero gli strumenti di un'orchestra che concorrono all'esecuzione di un brano, il progetto, diretti dal direttore, il progettista.*

***ETT***

*Gli strumenti utilizzati all'interno degli allestimenti sono luci, suoni e, negli ultimi anni, stanno prendendo sempre più piede elementi multimediali quali monitor, proiezioni immersive e/o olografiche, ecc.*

*Le luci giocano un ruolo fondamentale per esaltare gli elementi esposti e creare un focus sugli stessi. Gli elementi multimediali hanno lo scopo di permettere al*

*visitatore di approfondire la visita e scoprire informazioni e avere approfondimenti che senza una visita guidata non si potrebbero avere.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*Define the audience, create a narrative structure/organising principle, create a formal plan, flow adjacencies, layout object display in relation to the brief and comfortable sequencing for the visitor, determine the communication media (including graphics), consider light and sound.*

***Federico Lardera\_larderArch studio***

*Negli allestimenti, il suono è sempre molto difficile da gestire e richiede grande competenza. Per quanto riguarda la luce, il colore, la grafica e tutte le molteplici tecnologie utilizzate ed utilizzabili negli allestimenti non riesco a stabilire un ruolo gerarchico. Vedo invece la necessità di concepire contestualmente e centralmente la 'macchina visuale' per poter armonizzare il risultato finale. Mi sono, infatti, sempre occupato direttamente di tutti gli aspetti tecnici riducendo al minimo le collaborazioni esterne.*

***Franco Rolle\_N!03***

*Pensiamo che il linguaggio multimediale e l'interattività debbano essere utilizzati per valorizzare i contenuti e non viceversa, dal nostro punto di vista i contenuti non devono e non possono essere forzati all'interno di un mezzo. L'utilizzo della tecnologia e dell'interattività non deve essere il fine della progettazione. La nostra metodologia progettuale parte infatti dal presupposto che siano i contenuti a suggerirci come e quali tecnologie utilizzare. Siamo convinti che non sia questione di cosa si utilizza ma di come: non è importante il livello di complessità del software o della tecnologia impiegata, è importante come le tecnologie, anche semplici e banali, vengono integrate e utilizzate.*

***Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH***

*The tools of arrangements are positioning, level of viewpoint, light, colour, background/context, neighbourhood, sound and these elements are not understood hierarchical.*

***Massimo Venegoni\_Studio Dedalo***

*Andrebbe però fatta una distinzione tra differenti allestimenti, tra i cosiddetti tradizionali e quelli innovativi, tra quelli commerciali e culturali.*



*Anche se sembrano superati dalle mode si fanno ancora esposizioni 'tradizionali' di oggetti (capolavori o meno). In questo caso si tratta di continuare a utilizzare nel modo più corretto, e a seconda dell'occasione, gli elementi dello spazio, della luce e del colore. Penso a quanto fatto da Scarpa al Palazzo Abatellis: la disposizione dei volti scolpiti esposti secondo direzioni non banali induce il visitatore ad un 'danza' all'interno della sala.*

*È importante l'illuminazione, sicuramente, sia naturale che artificiale. La luce ci fa vedere nel vero senso della parola. Una cattiva illuminazione ci impedisce di comprendere correttamente un dipinto (quante volte non si leggono alcune gamma di colore...) o una scultura (a volte la drammatizzazione di un'illuminazione radente e troppo contrastata nega la sensualità di un corpo, ne esalta caratteristiche lontane dal volere dell'autore). In questi anni si sono raggiunti risultati interessanti per il controllo qualitativo della luce artificiale.*

*Ma veniamo alle mostre, oltre che ai musei, di contenuto narrativo, in cui il contributo delle tecnologie multimediali è diventato importantissimo. Questi allestimenti sono il risultato di un modo diverso di pensare all'allestimento.*

*In questi ultimi anni si sta delineando, infatti, la volontà di realizzare esposizioni che interessino sempre maggiori numeri di visitatori, curiosi e non necessariamente esperti. I musei sono tra i principali luoghi di destinazione del tempo libero, oltre che la meta, più o meno organizzata, di truppe di ragazzi e persone anziane. Si sta consolidando, perciò, da parte degli amministratori che investono fondi in cultura, e negli stessi direttori dei musei che mirano ad un buon successo di pubblico, la richiesta di esposizioni che coniughino il rigore scientifico con l'emozione. Ed eccoci alle nuove tecnologie, multimediali e spettacolari.*

*L'utilizzo della multimedialità sembra favorire il consenso delle persone, che trovano in museo una applicazione di altre forme culturali, quali la narrazione, il teatro, il cinema, ecc.*

*L'allestimento oltre che mostrare ci emoziona con altri linguaggi complementari all' esporre, con luci spettacolari, con i video derivati dal mondo del cinema e della televisione, con l'apporto dei computer, e con il gioco interattivo, quello, per intenderci, del bambino che è in tutti noi.*

*Comunque non penso ad una gerarchia, ma ad un insieme di elementi per giungere al risultato migliore rispetto all'opera, al luogo e a ciò che si vuole trasmettere.*

**Negli allestimenti vi è, o dovrebbe esserci, un ricorso alla multimedialità e all'interattività? Quali sono le finalità per le quali si usa, o si dovrebbe usare, la multimedialità? Approfondimento conoscitivo delle opere esposte/Storytelling, narrativizzazione/Analisi del contesto storico, culturale e demo-antropologico degli oggetti esibiti?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*La multimedialità e l'interattività sono ulteriori possibilità che concorrono ad ottenere efficaci risultati. Sono ulteriori opportunità cui fare ricorso e delle quali il progettista può avvalersi soprattutto in allestimenti nei quali ci sia una necessità didattica e/o commerciale.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Il ricorso alla multimedialità è negli allestimenti è molto importante; non esiste una finalità unica che può soddisfare tutto, sicuramente l'utilizzo della tecnologia come forma di divulgazione è un linguaggio contemporaneo il cui contenuto, qualunque esso sia, di approfondimento, di narrazione o di supporto ad un'opera, comunica con un ampio pubblico. Un altro discorso invece è l'interattività multimediale nelle mostre, dopo anni di esperienza siamo arrivati alla conclusione che, fatta eccezione per alcuni musei scientifici e didattici, l'interattività non piace al pubblico delle grandi mostre. Di fronte ad un apparato interattivo all'interno di un percorso espositivo i visitatori, superata la curiosità iniziale, passa ad altro. I visitatori normalmente preferiscono essere coinvolti in modo passivo, hanno voglia di capire, imparare, meravigliarsi ma vogliono essere guidati, l'importante è catturare il loro interesse e soprattutto le loro emozioni.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Negli ultimi due decenni abbiamo assistito ad una fase pionieristica dell'uso della multimedialità, nella quale i mezzi spesso non erano ancora adatti alla realizzazione dei progetti, ad una fase di esplosione delle possibilità tecnologiche per arrivare oggi ad una fase che mi sembra di abuso delle tecnologie stesse. A mio parere la multimedialità è un formidabile strumento di comunicazione proprio in quegli ambiti dove l'analogico non arriva, dove lo strumento fisico non è adatto. Ad esempio nel raccontare concetti, storie o sensazioni. Ma il pericolo è rendere la multimedialità fine a se stessa e di moda. Oggi tutto è multimediale ed interattivo sovente a vanvera. Come nella rappresentazione spesso è meglio uno*

*schizzo a matita di un complicatissimo disegno gestito con tecnologia BIM, così negli allestimenti non bisogna avere paura di scrivere una frase con un gessetto su una parete piuttosto che usare una sofisticata proiezione touch per augurare una buona giornata.*

### **ETT**

*Come detto in precedenza la multimedialità e l'interattività stanno prendendo sempre più piede all'interno degli allestimenti museali, in quanto permettono di avere elementi di approfondimento che in una normale visita sarebbe impossibile avere.*

*Diventano, invece, elementi fondamentali all'interno dei musei, siano essi archeologici, scientifici, della città, per i quali non vi sono elementi espositivi originali o nei quali non vi è nulla da esporre. In questi casi diventano l'unico elemento per raccontare il percorso.*

### **Peter Higgins\_Land Design Studio**

*Multimedia and interactivity should only be used in appropriate circumstances. Too many clients demand interactivity because they think that it is popular with younger audiences. Now there is high quality interactivity available outside of the museum with social media, smartphones, augmented reality is now presented by Pokemon on mobile phones.*

### **Federico Lardera\_larderArch studio**

*E' un argomento che mi interessa molto, la mia prima grande mostra, allestita alla Galleria nazionale d'arte moderna di Roma, trattava proprio dell'origine dell'arte interattiva che, concepita alla fine degli anni cinquanta, ha ispirato e continua a ispirare i molteplici allestimenti multimediali soprattutto dedicati alla animazione narrativa e didattica degli oggetti esposti.*

*Il problema della multimedialità nell'allestimento delle collezioni permanenti è soprattutto legato ai seguenti motivi: il costo delle apparecchiature professionali, la costante quanto necessaria manutenzione, la rapidità in cui tali attrezzature divengono obsolete, l'alta professionalità e quindi il costo elevato con cui dovrebbero essere concepiti, scritti, diretti e prodotti i contenuti. Molti allestimenti, tendenzialmente 'multimediali', trasformano le sale museali in sale cinematografiche prive di plasticità architettonica: lo spazio è generalmente oscuro e le luci, necessariamente concentrate, tendono a bidimensionalizzare gli oggetti esposti che appaiono infine come evanescenti proiezioni.*

***Franco Rolle\_N!03***

*Come progettisti, innanzitutto di musei e di eventi multimediali e interattivi, abbiamo fatto nostra la filosofia progettuale che sostiene che la tecnologia non va spettacolarizzata, non deve essere esibita per se stessa. Svincolarsi da 'mode tecnologiche' e dalla rincorsa dell'ultimo ritrovato cutting edge permette, soprattutto nel caso di un museo permanente, di sopravvivere ad un'obsolescenza comunicativa che nel mondo in cui viviamo è ormai sempre più veloce.*

***Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH***

*Yes...it might be fashionable these times. That's the way we used media fifteen years ago: to bury annoying information the authors wanted to see represented in the exhibition. Nowadays we cannot afford this attitude anymore.*

*Media have to play a specific role and if media do not work as expected, the public will be satisfied.*

***Massimo Venegoni\_Studio Dedalo***

*Si ricorre sempre più spesso ai mezzi multimediali, non sempre a proposito. Alcuni allestimenti sono praticamente basati sulla virtualità e sul racconto. Gli obiettivi sono molti, le necessità comunicative anche.*

*Non penso sia possibile generalizzare. Nella sua domanda sono ricordati tutti i casi e le finalità possibili, a cui aggiungerei solo quello del divertimento.*

**Se dovesse scegliere una realizzazione in cui meglio è riuscita l'integrazione tra allestimento tradizionale e allestimento multimediale, quale sarebbe e perché?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

Domanda non evasa

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Per rispondere a questa domanda faccio due esempi di nostri lavori, il primo è la mostra "Futurismo Manifesto 100x100" realizzata al Macro Future di Roma in occasione dei 100 anni dalla fondazione del Futurismo. La mostra raccoglie i fogli originali in un allestimento full immersion, dinamizzato dall'uso di videoinstallazioni e di multiproiezioni che, con l'ausilio di particolari software, riproducono visivamente alcune frasi estratte dai più significativi scritti futuristi e le immagini delle opere e dei protagonisti del movimento. Al Macro Future di Roma innovazione e tecnologia cancellano il concetto vecchio e 'passatista' di mostra, per porre 'lo spettatore al centro del quadro' ed 'introdurre brutalmente la vita nell'arte'. Carte originali, estrapolate da cento manifesti pubblicati dagli esponenti del movimento futurista, sono esposte insieme a videoinstallazioni e multiproiezioni che riproducono sulle pareti dell'ex mattatoio frasi, parole, luci e colori, a ritmo di suoni e rumori futuristi, in un continuum di stimoli sensoriali capaci di condurre il visitatore fuori dal tempo.*

*L'altro esempio è la nostra video installazione "Nuova luce per l'Adorazione dei Magi di Gherardo delle Notti" realizzata per la Galleria degli Uffizi. Qui l'integrazione tra esposizione tradizionale e uso delle tecnologie multimediali è stata portata alla massima espressione. In una sala vuota è stata esposta la grande tela dell'Adorazione dei Magi dell'artista caravaggesco, o meglio quel che resta dell'opera dopo il grave attentato della bomba di via dei Georgofili a Firenze. Un'opera che, dopo il delicato restauro, oggi si presenta come una specie di puzzle con molte parti mancanti, ormai illeggibile ma che è diventata simbolo della rinascita dopo la tragedia. A noi ed alle nuove tecnologie il compito di farla rivivere, di riscattarla, di risarcirla e di farla vedere ai visitatori com'era prima dell'attentato. L'idea giusta è stata quella di proiettare direttamente sulla tela esposta le parti mancanti della composizione pittorica. Siamo partiti da una foto ad alta risoluzione dell'opera prima dell'attentato, con l'uso di proiettori e software particolari abbiamo realizzato un videomapping studiato appositamente per ricostruire forme e colori ormai perduti. Mentre sulla parete principale*

*l'opera 'rinascere', sulle pareti laterali si alternano immagini dell'attentato e del recupero dei frammenti di pittura poi ricollocati al loro posto. Qui l'integrazione tra allestimento tradizionale (tela esposta a parete) e comunicazione integrata (proiezione diretta sulla tela) ha raggiunto la massima espressione, funzionale ed emotiva allo stesso tempo.*

**Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati**

*Cito un'esperienza del 2004 all'interno delle manifestazioni Genoa 2004 capitale della cultura. Nell'allestimento della mostra "Genova del Saper Fare" avevamo realizzato con gli amici di N!03 una serie di sale tematiche in cui l'uso di una interattività 'semplice', spesso affidata a gesti spontanei correlati ad oggetti fisici, metteva in atto contenuti multimediali che apparivano magicamente su supporti ancora una volta fisici, vele ad esempio, donando il massimo di risalto alla comunicazione e celando completamente l'apparato tecnologico che vi stava alle spalle e ne era il motore.*

**ETT**

*Uno dei musei a cui abbiamo lavorato all'interno del quale si può apprezzare una classica visita accompagnata dalla multimedialità è rappresentato dalle Gallerie dell'Accademia di Venezia, dove si trovano monitor multimediali con i quali si può interagire e apprendere maggiori informazioni sulle opere esposte all'interno delle nuove 5 sale inaugurate a marzo 2015. Ad accompagnare la visita vi è anche una applicazione mobile che è possibile scaricare sui propri device o consultabile attraverso i tablet che sono consegnati prima della visita.*

*L'applicazione è suddivisa per tre tipologie di utenza, bambini, ragazzi e adulti, e ha lo scopo di accompagnare la visita. L'applicazione dedicata agli adulti, ad esempio, permette di scoprire tramite la realtà aumentata la storia di alcune di queste opere grazie allo studio spettrometrico. Per quanto riguarda i bambini ed i ragazzi l'applicazione permette di comprendere l'arte giocando attraverso una serie di game appositamente studiati, quali ad esempio il 'gratta e vinci' che permette, 'grattando un'opera', di scoprire cosa si nasconde sotto la tela (nei casi di opere che sono state modificate nel tempo).*

**Peter Higgins\_Land Design Studio**

*See above.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*La migliore integrazione si ottiene certamente con la tecnica detta projection mapping perché da un lato smaterializzando la tecnologia si ottiene il miglior risultato poetico e parallelamente si stabilisce una concreta video-interazione con l'ambiente espositivo.*

**Franco Rolle\_N!03**

*Il nostro progetto "DESIGN|OPERA" è stato una sperimentazione tra la messa in scena tradizionale e la progettazione multimediale. "Design|Opera non vuole celebrare l'oggetto in sé, vuole rappresentare la connessione che si instaura tra cose, forme e sentimenti che si incrociano, si collegano e si allontanano in un mutamento continuo. In un periodo storico in cui la cultura è diffusa, parcellizzata, collocata al di fuori di pratiche e metodologie consuete, in cui l'autore, inteso nella sua valenza etimologica come colui che contribuisce ad accrescere il sapere, è diventato soggetto plurale, occorre che la rappresentazione della contemporaneità non si solidifichi in visioni frutto di singoli ingegni ma, piuttosto si identifichi nel suo fluire."*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*You want me to name an example? – The Flossenbürg Memorial follows a de-constructive media strategy because of the need to approach the different subjects from different viewpoints.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Non so scegliere. Forse segnalerei il museo della Croce Rossa a Ginevra, almeno nella precedente realizzazione. Quella attuale non l'ho vista ma me ne hanno parlato molto bene. Ricordo un uso non spettacolare e fine a se stesso della multimedialità. La tecnologia, datata, ma affascinante e coinvolgente, serviva a far capire.*

**Quale esperienza conoscitiva si intende sviluppare attraverso l'utilizzo della multimedialità?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Appunto didattica e/o commerciale.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Le esperienze nella multimedialità dipendono dal contenuto, spesso non sono solo conoscitive ma emozionali.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*A mio parere deve essere un'esperienza semplice ed intuitiva, che possa accostare tutti i tipi di pubblico, dal meno colto al più specializzato, ai contenuti che si intende comunicare. Deve essere anche un'esperienza con un certo grado di ludicità, che possa stimolare le nostre capacità di base per predisporci agli approfondimenti che, nel caso, vorremmo attuare. Può essere pensata come una comunicazione di primo livello.*

***ETT***

*La multimedialità ha la peculiarità di poter essere utilizzata per scopi modellati sulle esigenze dei fruitori del museo. Le esperienze conoscitive che si possono sviluppare vanno dall'approfondimento dei temi presenti nell'esposizione tradizionale, che permette agli interessati di disporre di contenuti più ampi e di varie tipologie (video, audio, traduzione di documenti, ecc.), all'utilizzo di accattivanti innovazioni tecnologiche che, attraverso un metodo ludico, spiegano e comunicano i temi contenuti nel museo.*

*E' possibile creare una spettacolarizzazione degli elementi mostrati, per permettere ai visitatori di apprendere divertendosi.*

*Ogni esposizione museale ha degli scopi educativi e conoscitivi che possono essere sostenuti ed integrati efficacemente per mezzo delle tecnologie.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*Multimedia and interactivity should only be used when there is an emotional connection to the learning outcome. The act of input should always be clearly related to the delivered output which helps meaningful engagement.*



**Federico Lardera\_larderArch studio**

*Narrativa, didattica, emotive e poetica.*

**Franco Rolle\_N!03**

*La questione che reputiamo fondamentale è che il progettista debba avere presente come le tecnologie hanno modificato la nostra percezione del mondo, di noi stessi e della nostra socialità per poter utilizzare la tecnologia a favore del proprio progetto.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*It is the task and means of multimedia to create experiences and the experiences create cognizance.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*La multimedialità potrebbe essere una scorciatoia, anche molto efficace, per raccontare quello che non si vede (ricostruzione di eventi, di luoghi ed edifici scomparsi, personaggi, ecc.). Con un'avvertenza però: è molto difficile farlo con il giusto livello di informazione e la giusta mistura di conoscenza e spettacolarità: se si scivola nell'eccesso di quest'ultima si rischia di impressionare e far ricordare più la tecnologia utilizzata che non i temi che si volevano comunicare. D'altra parte però, in caso contrario, il rischio è di produrre un documentario, noioso e destinato a non lasciare il segno.*

**Vi è una tipologia di musei o di mostre in cui risulta privilegiato il ricorso alla multimedialità? Quale e perché?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Vale quanto sopra didattico/commerciale.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Negli ultimi anni abbiamo visto uno sviluppo esponenziale delle cosiddette mostre multimediali. Le mostre come per esempio "Van Gogh Alive", esposizione totalmente multimediale dedicata all'opera del pittore. La pittura dell'artista olandese è esposta virtualmente con proiezioni ad altissima risoluzione e pensata con un allestimento full immersion. Oggi questo tipo di mostre si stanno moltiplicando.*

*Per quanto ci riguarda posso fare due esempi di nostri lavori: "Juvarra a Torino. Fantasia barocca" e "Incredible Florence". A 300 anni dal giuramento di Filippo Juvarra, nominato 'Primo Architetto Civile' da Vittorio Amedeo II di Savoia il 15 dicembre 1714, Palazzo Madama ha ricordato il suo architetto con un emozionante spettacolo multimediale che ripercorre le tappe della sua carriera a Torino.*

*Immagini, luci e musica per festeggiare, una video installazione che prende spunto dalle collezioni di disegni dell'architetto conservate nelle collezioni del museo.*

*"Incredible Florence" è un inedito viaggio nel tempo attraverso gli oltre 2000 anni della storia di Firenze. Un'emozionante produzione multimediale di 45 minuti, nella cornice impareggiabile di Santo Stefano al Ponte, adiacente a Ponte Vecchio, un'esperienza immersiva che è allo stesso tempo mostra e spettacolo: il racconto appassionante dei luoghi, degli avvenimenti, dei grandi personaggi fiorentini e delle loro opere immortali, diventa un'opportunità unica per conoscere meglio, capire e condividere, come mai prima, l'incredibile vicenda di una città capolavoro che è oggi patrimonio dell'intera umanità.*

*Ricca di effetti speciali, ricostruzioni 3D, multiproiezioni d'immagini e parti originali filmate, "Incredible Florence" dà al pubblico di ogni età, italiano ed internazionale, l'opportunità di lasciarsi trasportare lungo i secoli assecondando il continuo susseguirsi di diversi stati d'animo. Lo spazio espositivo offre infatti una fruizione della multimedialità completa e coinvolgente, resa possibile dall'eccezionale impatto visivo delle immagini riprodotte dal sistema Matrix X-Dimension, progettato in esclusiva per questa video installazione.*

*24 proiettori laser trasmettono oltre 40 milioni di pixel sugli 11 megaschermi dell'imponente e scenografico allestimento: basti pensare che sullo schermo centrale e più grande, 10x13 m (130 mq), si può godere della visione con una risoluzione 6 volte maggiore del Full HD.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*A mio parere in tutti i quei casi nei quali si affronta un concetto astratto o una narrazione storica, nella quale sarebbe non soddisfacente il ricorso alla grafica scritta o all'immagine statica. In parole semplici in tutte quelle mostre in cui si tende a 'mettere a muro un libro', cioè a scrivere sulle pareti un saggio dimenticando la specificità spaziale degli allestimenti che devono essere in grado di offrire al pubblico l'esperienza di un viaggio nel tempo e nello spazio per poter approfondire un tema o un argomento.*

***ETT***

*All'interno di quei musei che non dispongono di elementi espositivi.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*Maybe museums dedicated to sport, music, film, when moving image is an important part of the storytelling.*

***Federico Lardera\_larderArch studio***

*Tutte le mostre necessitano di una parte didattica ma quando gli oggetti esposti o gli ambienti storici o archeologici appaiono al visitatore soltanto come frammenti 'muti', bisogna necessariamente ricorrere alle nuove tecnologie. Attualmente la tecnologia che preferisco è la projection mapping ma per i motivi sopra enunciati non è sempre praticabile.*

***Franco Rolle\_N!03***

*I musei che trattano di beni 'intangibili' privilegiano l'uso di apporti multimediali.*

***Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH***

*No – my opinion: the role of media should be understood as subordinated one – in all types of exhibitions.*

**Massimo Venegoni \_Studio Dedalo**

*Mi pare significativa l'esperienza fatta nei musei scientifici, dove si è inventata, negli anni 80, l'interazione ludica per far capire fenomeni complessi. Oppure le installazioni artistiche di Studio Azzurro e le prime sperimentazioni di arte tecnologica, molto poetiche e innovative tipo i lavori di Plessi o quelli di Bill Viola. E infine, più avanti negli anni, la proposta nelle mostre di documenti storici filmati. In questo caso direi molto interessanti quando il filmato è riprodotto in originale, così come le interviste, le testimonianze, ecc. Meno interessanti quando si propongono finzioni in costume, anche perché questo ci proietta in una dimensione 'televisiva' della storia.*

*Le esposizioni con tema storico possono trarre vantaggio nell'uso delle tecnologie multimediali, così come i musei archeologici. Basti pensare al successo di molti programmi televisivi che raccontano il passato.*

## **STRUMENTI E TECNOLOGIE**

**Le tecnologie sono, o dovrebbero essere, esibite o nascoste all'interno degli allestimenti?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Dipende dal tipo di esposizione!*

*Può andar bene sia in un caso, quanto nell'altro. La magia di certi effetti è anche molto bello non sia per niente esibita e lasci la libertà di interpretazione e stupore nel visitatore, quanto è altrettanto suggestivo cogliere la presenza di tecnologie all'interno dello spazio progettato.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Le tecnologie in un allestimento dovrebbero essere nascoste perché il nostro è un lavoro da 'illusionisti', bisogna comunicare e dare emozioni senza mostrare gli strumenti del lavoro. Il trucco c'è ma non si vede.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Assolutamente nascoste. Meno si vedono, meglio è. Ma questa è la parte più difficile anche perché spesso si cade nella tentazione, dannosissima, della loro esibizione.*

***ETT***

*Le tecnologie non devono mai sovrapporsi agli elementi esposti all'interno di un museo, ma devono accompagnare la visita, quindi non devono essere un elemento predominante.*

*Alcune tecnologie, quali ad esempio sensori di passaggio che attivano contenuti quali audio e proiezioni, devono essere elementi nascosti e non percepibili dal visitatore proprio per creare l'effetto sorpresa, altri, come ad esempio i monitor, possono essere ben integrati in un allestimento studiato ad hoc.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*No problem to expose them, there is less magic attached to them now.*

***Federico Lardera\_larderArch studio***

*Dipende dal linguaggio dell'allestitore e dalla situazione espositiva ma generalmente preferisco nascondere tutta la tecnologia.*

**Franco Rolle\_N!03**

*Per quanto riguarda l'allestimento hardware cerchiamo sempre di nascondere il mezzo alla vista del pubblico in maniera che le immagini videoproiettate o trasmesse da monitors siano il più possibile integrate con l'allestimento architettonico e scenografico. Questo mantiene tutto l'allestimento più leggero e in qualche modo 'magico', il visitatore non è ingannato ma è complice della magia.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*We, Bertron-Schwarz-Frey, hide technology most times.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Non esiste una regola ed è giusto così. In alcuni casi (il MUSE di Trento con l'allestimento di Piano, per esempio), i monitor sono 'appoggiati', non incassati e dichiarati nella loro forma e nella loro funzione. Invece in altri casi il loro utilizzo risulta più nascosto, per sorprendere e divertire. (Ad esempio i monitor che si animano al passaggio di una persona, con lo schermo che sembra un dipinto, l'audio e le luci dinamiche, ecc.). Sono comunque strumenti tecnologici, andrebbero in generale dichiarati in quanto tali. Anche la luce: non si può pretendere di illuminare al meglio un oggetto e contemporaneamente non voler vedere la sorgente luminosa.*

**Quali ritiene siano le tecnologie più innovative nelle realizzazioni più recenti di mostre/musei?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Esistono 'effetti' di ogni tipo e il più innovativo è quello che si adotterà in quel momento, perché magari inventato all''uopo'.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

Domanda non evasa.

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Le proiezioni tridimensionali che non abbiano bisogno di supporti di proiezione visibili. Quelli che una volta erano gli ologrammi realizzati con complicate tecniche ed in dimensioni molto contenute.*

***ETT***

*Uno degli elementi che sta riscuotendo grande successo nelle esposizioni multimediali è la Realtà Aumentata che, grazie a Visori quali i Gear Vr e gli Oculus, permette di immergersi in ambientazioni storiche e naturali stando all'interno del museo stesso. Questo permette ad esempio al visitatore di visualizzare come erano palazzi dei quali adesso è presente poco o nulla o immergersi nelle profondità marine (exhibit da poco realizzato all'interno dell'Acquario di Genova).*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*The use of data bases and semantic search mechanisms that allow us to profile the visitor and deliver material at the appropriate intellectual level. If we set up a personal profile for each visitor, tag them, then their engagement with objects can be delivered at a personal level contained within the data base.*

***Federico Lardera\_larderArch studio***

*La projection mapping*

***Franco Rolle\_N!03***

*Oggi l'innovazione non è da cercare nella tecnologia ma nella metodologia di progettazione e nei linguaggi utilizzati.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*No answer but a question: why do we discuss innovative technology instead of innovative thinking? Sometimes a question bears the answer.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*I limitati spessori degli apparecchi video, ridotti ad un vetro, gli schermi elettrocomandati olografici, e, in generale, i LED, utilizzati in tutti i campi, compreso, naturalmente, quello dell'illuminotecnica. Alla luce è demandato un ruolo fondamentale in un'esposizione, a volte superiore a qualsiasi altro strumento multimediale, sia per la corretta lettura degli spazi e delle opere, sia per la tanto ricercata partecipazione empatica/emozionale con i contenuti.*



**L'interazione con il pubblico è un elemento fondamentale? Quali tecnologie reputa possano essere utilizzate?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Certamente l'interazione è molto gradita dal pubblico, ma come dicevo sopra va utilizzata caso per caso, tipologia di mostra per tipologia. Certamente non in un'esposizione di arte moderna e contemporanea.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*L'iterazione non è un elemento fondamentale, anzi per noi molto più importante dell'interazione è il coinvolgimento emotivo.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*L'interazione è fondamentale per superare il rapporto passivo del pubblico con l'oggetto esposto. Senza interazione non ha senso l'utilizzo della multimedialità. Di contro l'interazione deve essere semplice, addirittura inconsapevole se possibile, in modo da esaltare la sorpresa e l'immersione del pubblico. Cito in questo caso la recente esperienza dell'installazione "Panorama", che abbiamo progettato a Milano durante il periodo di Expo 2015 e che poi ha itinerato a New York e Shanghai, nella quale il pubblico era chiamato a vivere un'esperienza immersiva all'interno di un padiglione in cui una proiezione a 360 gradi raccontava in 14 minuti le bellezze dell'Italia e la capacità innovativa delle proprie imprese. Un'interazione totalmente semplice, bastava la presenza, una tecnologia relativamente semplice, una proiezione sincronizzata di un filmato prodotto a 360 gradi, che faceva letteralmente 'volare' il pubblico sulle piazze, i monumenti e i paesaggi italiani e 'toccare' con mano le eccellenze del design e della creatività.*

***ETT***

*L'interazione è importante perché permette al visitatore di prendere attivamente parte alla visita museale. Le tecnologie utilizzate sono i monitor touch o sensori di pressione, che permettono di attivare i contenuti multimediali e approfondire quindi i soli elementi di interesse, come detto in precedenza i visori di realtà aumentata.*

**Peter Higgins\_Land Design Studio**

*For reasons above I think that it is less interesting, I prefer using time based media, linear video.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*L'interattività oggi è possibile soltanto nel caso in cui la massa dei visitatori lo consente altrimenti è sostanzialmente inutile. Il ricorso ad effetti video-scenografici-e/o interattivi privi di contenuti artistici o di concrete finalità didattiche, a mio avviso, diminuiscono la funzione del museo che non deve e non può ridursi a mero intrattenimento.*

**Franco Rolle\_N!03**

*Il concetto di interaction sta diventando obsoleto in seguito all'introduzione degli smartphone. Il pubblico deve essere ovviamente coinvolto ma non necessariamente 'obbligato' ad agire fisicamente per attivare i contenuti.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*We try to turn down interactivity to re-think the strength of exhibitions understood as a medium itself.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Non penso sia importante riportare tutto all'esperienza interattiva. In alcuni specifici settori può essere divertente o necessario interagire, sia in modo fisico complessivo (penso a molte esposizioni scientifiche in cui si invita il pubblico a interagire con il corpo intero) sia con le nostre mani che stanno imparando a 'gesticolare' in modo convulso su schermi più o meno grandi. Continuo a pensare che la migliore interattività con il mondo che ci circonda sia da affidare al nostro cervello...Ma in questo pesa l'elemento generazionale. Comunque sono contrario, per esempio, al monitor collocato in una mostra per gli 'approfondimenti'. Il percorso espositivo dovrebbe essere sufficiente di informazioni per tutti, dal bambino all'esperto: chi ne vuole sapere di più potrà farlo in altra sede: da casa sua con internet, o, se nostalgico, in biblioteca.*

*A proposito di tecnologie è da indagare il ruolo delle tecnologie didascaliche 'a portata di mano', cioè quelle per intenderci che si leggono sul proprio smartphone, in giro per la città o all'interno di un museo. Sono straordinari mezzi, specie per categorie quali i non vedenti e i sordi muti. Per ora va capita la*

*portata di questi nipoti dell'audioguida. Continuo ad avere paura di un risultato 'autistico', con tante persone ognuna chiusa col proprio telefonino...*

## PROGETTAZIONE

**L'allestimento deve essere concepito in maniera integrale da un unico progettista secondo una visione d'insieme o per parti, in cui l'intervento multimediale è frutto di una progettazione separata e successiva?**

### ***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Trovo ottimale che ogni ambito di progettazione non sia tenuto distinto anche se le figure professionali possono avere competenze differenziate. Il progettista exhibit designer deve essere il regista generale e tenere e condurre la visione generale e perseguire il carattere complessivo dello spazio che vuole ed intende allestire.*

*Sua la bravura di creare la giusta tensione facendo emergere le sensibilità di lighting designer, grafici, sound designer ed altri ancora.*

### ***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*L'allestimento multimediale deve essere pensato e progettato secondo una visione d'insieme e non può essere disgiunto dall'allestimento classico.*

### ***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Il progetto deve essere unico, i progettisti possono essere anche più di uno se riescono a lavorare all'unisono a questo scopo. A mio parere la progettazione è sempre di équipe ed in nessun caso le parti 'tecniche' o tecnologiche possono essere aggiunte, pena la perdita dell'organicità ed efficacia del progetto. Torniamo alla metafora dell'orchestra con gli strumentali, i solisti ed il direttore che tutto conduce alla migliore interpretazione del brano.*

### ***ETT***

*L'allestimento multimediale deve diventare parte integrante del Museo, quindi la progettazione gioca un ruolo fondamentale per integrare i due elementi.*

*Il progettista, quindi, deve avere una visione di insieme dell'allestimento. Questo non vuol dire che deve lavorare da solo, anzi, fondamentale è la stretta collaborazione con chi si occuperà della parte multimediale.*

*In tutti i nostri progetti, infatti, un elemento cardine è la collaborazione tra le varie parti che lavorano nell'allestimento e il cliente stesso in modo da realizzare un lavoro il più armonioso possibile.*

**Peter Higgins\_Land Design Studio**

*It is always best that the whole process is an integrated solution. We believe that exhibition designer should work with architects from the beginning. Following this, all communication media, sound and light should be a collaborative process and NOT seen as a separate process.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*Per le motivazioni già enunciate assolutamente sì: l'allestimento generalmente deve essere concepito da un unico progettista e quindi secondo una visione d'insieme.*

**Franco Rolle\_N!03**

*La progettazione di un museo è frutto di un continuo labor limae che nasce dal confronto con la curatela scientifica, con i documenti, con la storia e i contenuti che è necessario mettere in scena. Il nostro lavoro, come progettisti, consiste nel comprendere appieno gli obiettivi della curatela scientifica e nel trovare la forma migliore per trasporli in un progetto di allestimento museale. Il rapporto con la curatela deve essere necessariamente un rapporto di dialogo, di ascolto ma anche di interrogazione e di proposizione. Per fare questo bisogna essere curiosi. Il materiale d'archivio e le storie che custodisce devono diventare dei buoni compagni di viaggio. Ad uno sguardo profano e non specialistico, quale è in molti casi il nostro, i documenti si presentano come oggetti parzialmente muti. La curatela scientifica è la nostra chiave di accesso al racconto latente custodito dai documenti, è la nostra guida all'interno di un mondo che altrimenti ci sarebbe precluso. Nei confronti di questo mondo, delle informazioni e delle storie che esso custodisce, il nostro atteggiamento deve essere di estremo rispetto per poterne comprenderne appieno il valore. In questo processo di conoscenza e di comprensione risiede la possibilità di una buona progettazione.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*Teams often create better solutions than a single person. Development in a dialogue is fruitful.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Inevitabilmente un progettista è un autore. In molti casi si ricerca volutamente il segno del progettista per dare un forte carattere all'esposizione. Penso agli allestimenti curati da registi (l'Egitto visto da Dante Ferretti o da Bob Wilson...)*

*o a quelli di Studio Azzurro, o a quelli, qui a Torino, di François Confino. Bisogna accettare che in alcuni casi il punto di vista dell'architetto sia talmente autoriale da rivedere l'importanza delle opere esposte, che da protagoniste scendono al ruolo di comprimarie. (È l'impressione che ho avuto durante la visita della mostra di Arp, a Roma, allestita da Francesco Venezia).*

*Personalmente ritengo che l'allestimento non lo si dovrebbe vedere troppo. Il nostro mestiere (mi piace questo termine e lo preferisco al dilagante 'creare' di molti...) è attività di servizio. Allestire è lavoro mirato alla realizzazione di un tessuto connettivo tra i visitatori e le opere (o le storie). Va fatto in gruppo, perché le competenze richieste sono moltissime, anche se queste vanno coordinate da uno solo. Penso che progettare un allestimento sia come fare il regista: si ha un'idea, la si studia e la si realizza con l'apporto di specialisti. Non si può progettare separatamente parti, anche specialistiche, di un allestimento, che è corpo unico e inseparabile, complesso, dalle molteplici sfaccettature.*

**In caso di progettazione per parti, in che termini avviene, o dovrebbe avvenire, la collaborazione tra il museografo che si occupa dell'allestimento e chi cura la progettazione multimediale?**

**Paolo Baldessari** *Baldessari e Baldessari*

*Assolutamente collaborativa ed integrata.*

**Vincenzo Capalbo** *Art Media Studio*

*La progettazione è sempre il frutto di più collaborazioni, museografi, architetti, tecnici, e il risultato finale è un allestimento che tiene conto di tutte le esigenze, spazi, sicurezza, esposizione delle opere, luci, strumenti tecnologici, allestimenti multimediali e non da ultimo il budget.*

**Alessandro Colombo** *Studio Cerri & Associati*

*Ritorno a quanto sopra. Museografia e allestimento dovrebbero essere tutt'uno. Se l'una nasce prima l'altro deve poi fare un grande lavoro di 'ricucitura' per condurre il progetto ad una organicità. Sarebbe come comporre un brano musicale senza pensare agli strumenti che lo devono eseguire. Ben difficilmente, o con grande fatica, si potrebbe ottenere un buon risultato.*

**ETT**

*Nei casi in cui l'allestimento multimediale entra in un museo già presente e consolidato la collaborazione costante tra il museografo e il Project Manager è di fondamentale importanza. Il più delle volte si parte da una comprensione di quello che il museografo vuole avere e il plus che vuole dare con l'inserimento del multimediale nel museo per poi passare ad un primo studio degli elementi multimediali che meglio possono esprimere quanto richiesto.*

*Da qui scaturiscono una serie di incontri che permettono poi di arrivare al risultato finale.*

**Peter Higgins** *Land Design Studio*

*Not sure that it is a good idea to split exhibition design for a gallery/collection as it is the exhibition designers responsibility to maintain complete creative direction.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*La regia generale spetta sempre al museografo (brutta parola) preferisco parlare sempre di Architetto che ha il solitario e responsabile compito di dirigere tutti gli attori in gioco.*

**Franco Rolle\_N!03**

*La progettazione museale implica, come per la domanda precedente, sempre una partecipazione collettiva tra più parti.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*The best solutions arise, people with common understanding work together.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Se proprio si dovesse concretizzare una situazione così strabica vorrei, da visitatore, sentire la differente natura delle decisioni. Vorrei camminare in un luogo in cui, ben distinte, mi vengono presentate le soluzioni dell'uno e dell'altro progettista. Mi sembra un difficile esercizio, a meno che questa collaborazione non rientri in quanto volevo dire prima: un gruppo di lavoro che, empaticamente, lavora in una stessa direzione, per arrivare ad un risultato condiviso. Che almeno ci prova.*



## **PUBBLICO**

**I visitatori sono maggiormente coinvolti da un allestimento tradizionale o multimediale? Qual è il grado di accettazione/gradimento del pubblico di un allestimento multimediale o di un'installazione multimediale?**

***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Come sopra.*

***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Il coinvolgimento del visitatore è dettato molto dalla qualità dell'esposizione, sia tradizionale che multimediale, non fa differenza. Una mostra se è in grado di coinvolgere lo spettatore ed emozionarlo, sia per le opere esposte o per una scenografia multimediale, ottiene sempre feedback positivi e il successo di pubblico.*

***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Al netto dei preconcetti e delle mode i visitatori sono maggiormente coinvolti da un buon allestimento. Se sia esso realizzato con legno, martello e chiodi o con sofisticate apparecchiature multimediali l'importante è il risultato che si ottiene. Il fine giustifica i mezzi, in questo caso. È ovvio che nella comunicazione di massa l'installazione multimediale, quale che essa sia e al costo di cocenti delusioni, ha ancora una certa presa.*

***ETT***

*Da quanto emerso nei vari lavori realizzati, il pubblico è maggiormente coinvolto da un allestimento multimediale che accompagna la visita tradizionale. Questo perché gli elementi multimediali coinvolgono maggiormente la visita permettendo al visitatore di essere parte integrante della visita. Uno dei nostri concetti fondamentali è permettere al visitatore di essere un 'Visit-Attore'.*

***Peter Higgins\_Land Design Studio***

*Depends whether there is a strong coherent collection, if this is the case media may be a distraction. As explained above, some themes benefit from extensive media (sport, music, film).*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*Dipende molto dal tipo di esposizione, certamente anche un monitor interattivo può fare la differenza rispetto ad una polverosa didascalia ma, come ho già scritto, il ricorso alla multimedialità richiede grande professionalità ed importanti investimenti per catturare l'interesse di un pubblico sempre più viziato dalla tecnologia.*

**Franco Rolle\_N!03**

*Il nostro obiettivo, in ogni lavoro, è quello di progettare un'esperienza. Tentiamo di pensare un percorso che sia anche un processo di immersione in un'atmosfera, in cui informazioni e processi cognitivi siano attivati o arrivino al pubblico attraverso la dimensione emotiva e non solo intellettuale. Pensiamo che le persone debbano riconoscere e poter leggere, anche ad un livello inconscio, un sistema di comunicazione che coinvolge tutti i sensi in maniera organica. L'allestimento di un museo è un progetto che va pensato a 360 gradi in cui tutte le diverse componenti devono avere pari importanza e dignità. L'allestimento di un museo o di una mostra non è la sommatoria di singoli fattori ma è il risultato di un'equazione complessa. Non si può procedere per giustapposizione di un elemento ad un altro, si deve pensare che le diverse componenti si compenetrano le une con le altre sino a diventare un unicum. Per questo motivo le prime fasi di progettazione di ogni nostro lavoro cercano di coinvolgere più attori e competenze possibili.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*They are only involved if the concern reaches their interest – the way to reach the public is possible by both, traditional and modern. By the way – is 'traditional' and 'multimedia' a contradiction?*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Non lo so. Ho l'impressione che sia attirato maggiormente dagli allestimenti 'innovativi'.*

*Però influiscono molti fattori, tipo l'informazione e la campagna pubblicitaria sulla mostra, per esempio. Mi ricordo una mostra, fatta a Torino molti anni or sono. Il museo Egizio non era ancora riallestito, ma era comunque famoso per essere il secondo museo al mondo di reperti dell'antico Egitto. La mostra ("Nefertari", mi sembra,) esaltava la presenza della ricostruzione 3D della tomba. Si trattava di una prima esperienza di proiezione su diversi schermi,*

*niente a che vedere con quanto il pubblico è abituato a vedere oggi al cinema. Era comunque una novità nella comunicazione (museale?) tecnologica. In quei mesi i visitatori della mostra hanno di gran lunga superato quelli del secondo museo al mondo!*

*Per non parlare delle mostre alla Van Gogh e Caravaggio virtuali, perfettamente in linea con il bisogno di esperienze di seconda mano, già masticate e semplificate. È il paradosso della nostra epoca: si preferisce utilizzare un video/musica ambientale che ci riporta alla natura, anziché uscire di casa e camminare direttamente in un bosco...*

## PROSPETTIVE PER IL FUTURO

**Come saranno gli allestimenti del 'futuro'? Verso quali tendenze si orienteranno o si dovrebbero orientare?**

### ***Paolo Baldessari\_Baldessari e Baldessari***

*Non so dire, come per tutti i settori della progettazione immagino possano aprirsi nuove opportunità, ma non affiderei il risultato o il 'nuovo' alla sola tecnologia. Il progetto di allestimento, e soprattutto quello italiano, ha sempre dato prova di risultati eccellenti, di visioni moderne, contemporanee quindi al passo dei tempi. Il progetto futuro sarà sempre il migliore perché, come ho modo di dire soventemente, il progetto di allestimento è il campo migliore che un progettista possiede per provare nuove strade e sperimentare nuove esperienze.*

### ***Vincenzo Capalbo\_Art Media Studio***

*Il futuro sta nel progresso e in quello che sapremo creare ed inventare. Se volgiamo lo sguardo verso altri paesi, come per esempio il Giappone, è facile pensare che quello sarà anche il nostro futuro. La componente tecnologica sarà sempre più presente nella nostra quotidianità, nella nostra vita e quindi lo sarà anche nelle mostre, fino a divenire un tutt'uno con gli oggetti esposti per poter diventare opera d'arte essa stessa, indietro, di certo non si torna.*

*P.s: secondo la mia personale esperienza in un allestimento multimediale non conta la tecnologia che si usa per comunicare o mostrare, ma l'idea che ci sta dietro. A volte con tecnologie anche superate si possono fare cose che arrivano direttamente al cuore ed al cervello dei visitatori.*

*Tra vecchie e nuove tecnologie quello che fa la differenza è sempre l'uomo.*

### ***Alessandro Colombo\_Studio Cerri & Associati***

*Sempre più belli, sempre più leggeri, sempre più precisi e comunicativi. Ed anche con sempre una maggiore semplicità di mezzi, per quanto mi riguarda l'unica via per arrivare una significativa eleganza ed efficacia di comunicazione.*

### ***ETT***

*Il futuro degli allestimenti museali è sicuramente quello della convivenza tra allestimento tradizionale e multimediale.*

**Peter Higgins\_Land Design Studio**

*As a big idea I would like to see the big museums in cities to be deconstructed and distributed through the city, set within empty property and shops. This would stop the museum being the very grand institution and in consequence democratise collections and the interpretations.*

*Also I would like to see more 'people's collections' rather than seeing just objects according to the archive collections owned by the museum.*

**Federico Lardera\_larderArch studio**

*Vedo in futuro, con la sparizione quasi totale dei tradizionali apparati grafici, didascalici, monitor e proiettori, il grande ritorno alle ambientazioni tridimensionali integrate ed esaltate, però, dalle più recenti e prossime tecnologie di realtà virtuale e aumentata.*

**Franco Rolle\_N!03**

*Siamo all'interno di un periodo storico di grandi cambiamenti ed è difficile comprenderne a pieno i processi facendone parte. Sicuramente la rete sta assolvendo il ruolo di 'contenitore dei contenuti' e pertanto i musei devono necessariamente rivedere la propria funzione culturale.*

**Ulrich Schwarz\_Bertron Schwarz Frey GmbH**

*I don't know too much how the future will be. Hopefully it will be nice.*

*Future trend – more real, less virtual.*

**Massimo Venegoni\_Studio Dedalo**

*Non lo so. È la domanda che quotidianamente ci poniamo, consci dei cambiamenti continui e di quanto le decisioni prese nel momento di progetto vengano superate nella fase della realizzazione. I cambiamenti sono troppo veloci per costruire strategie; io non ne ho la capacità di immaginarne una tendenza.*

*Non sono solo i cambiamenti tecnologici che fanno invecchiare presto i musei che realizziamo.*

*La natura e la quantità dei visitatori, per esempio, il loro essere autonomi, intruppati, globalizzati.*

*Che ne sa un occidentale di arte e storia di un lontano paese orientale? Quale bagaglio di informazioni abbiamo bisogno rispetto a culture diverse dalle nostre? Davanti ai dipinti della nostra cultura, un cinese, in un nostro museo, ha necessità di una scheda particolare?*

*Per ora sembra che i musei e le mostre siano diventati più destinazioni del tempo libero che contenitori di ricerca e tutela. O, meglio, la seconda attività viene divulgata con meno enfasi. Si preferisce comunicare il numero (quando maggiore) di visitatori che gli studi scientifici effettuati sulle collezioni. Allo stesso modo alcune mostre sembrano sempre di più ricercare il successo nei numeri, che non nel rigore storico e scientifico.*

*Il futuro che vorrei: un museo che mi faccia star bene, rigoroso e democratico, con una mistura ben dosata di cultura e comunicazione. Pieno di bambini, liberi di guardare e farsi domande, non strutturati nel gruppo e nelle visite didattiche.*

*Un museo come una palestra (per tutti) di domande, uno stimolo alla curiosità, che mi informi senza farmi una lezione.*

*Di esposizioni non ve ne sarà mai abbastanza, qui, da noi, nell'area fortunata del Pianeta, ma soprattutto per chi ha ancora altro a cui pensare, perché troppo povero o schiacciato da un presente di guerra. È soprattutto a loro che si dovrebbe rivolgere il pensiero, prima, e l'azione poi, di un museo futuro.*

### Conclusioni

L'indagine condotta si è rivelata uno strumento essenziale attraverso cui è stato possibile riscontare diversi punti di vista, direttamente da chi risulta coinvolto nella modellazione della 'forma' delle esposizioni e dei musei. Le varie interviste raccolte mostrano spunti interessanti sulla **progettazione espositiva contemporanea**.

Il pensiero condiviso dai professionisti intervistati è che l'allestimento è una forma di progettazione volta alla comunicazione, è un atto creativo ma anche critico, deve porsi tra il pubblico e le opere esposte, affinché queste possano essere facilmente comprese. Gli oggetti non sono in grado di parlare, ma si può dar loro voce, costruendo delle storie attraverso l'allestimento. Alla base di un progetto espositivo, necessaria e prioritaria risulta essere la conoscenza approfondita dei temi della mostra e delle opere attraverso cui tali temi verranno illustrati. Se non si padroneggia la natura e la storia degli oggetti, è impensabile poterli raccontare ai visitatori. L'allestimento deve essere strumentale alla comunicazione dei beni esposti e non, pertanto, l'oggetto stesso della comunicazione. Non deve essere in competizione con le opere in mostra, ma deve configurarsi come un valore aggiunto che valorizza le opere senza sovrastarle. L'**allestimento**, quindi, deve diventare **parte integrante dei contenuti** di un'esposizione. D'altronde, una collezione è fruita in uno spazio fisico caratterizzato da una serie di elementi, quali forma, luce, colore, che, insieme alla variabile temporale, ovvero il tempo necessario a esplorare il percorso museale, influisce sull'esperienza di visita, rendendola unica e differenziandola dalla fruizione che, di quella stessa collezione, potrebbe essere fatta attraverso la lettura di un catalogo o la visione di un filmato. I contenuti espositivi e il percorso sono, per questo, assolutamente correlati tra di loro.

Gli intervistati sono concordi nel ritenere che numerosi e vari possono essere gli **strumenti** impiegati dagli allestimenti: le **luci**, i **suoni**, i **colori**, la **grafica**, le **tecnologie multimediali**, gli **elementi dello spazio** e persino il vuoto o il silenzio. Tutti riconoscono un ruolo fondamentale all'illuminazione, ma sottolineano con forza che i mezzi a servizio di un progetto allestitivo **non debbano essere intesi gerarchicamente**, ma coralmemente come un insieme di elementi, funzionale alla missione comunicativa dell'allestimento.

Per quanto riguarda le tecnologie multimediali, i professionisti coinvolti ritengono che queste siano ulteriori possibilità di cui il progetto dell'allestimento si può avvalere. Tuttavia il ricorso alla **multimedialità** deve essere giustificato, appoggiandone l'utilizzo solo in appropriate circostanze. Molto spesso, negli ultimi tempi, si sta assistendo ad un abuso delle tecnologie multimediali, impiegate solo perché popolari e di moda. Esse non devono essere spettacolarizzate, esibite per se stesse, ma, al contrario, utilizzate per assolvere una determinata funzione. Numerose possono essere le finalità che giustificano il loro uso; possono essere utilizzate per scopi didattici, rendendo possibile l'approfondimento dei contenuti espositivi, per suscitare emozioni, generando un'intima connessione tra i visitatori e le opere esposte, per intenti ludici, permettendo ai fruitori di imparare divertendosi e, infine, per far viver loro un'esperienza. Un'esperienza che deve essere semplice e intuitiva, in grado di coinvolgere tutti i tipi di pubblico. Gli intervistati non condividono un pensiero univoco nel riconoscere quale sia l'ambito in cui appare privilegiato il ricorso alla multimedialità. Questa, per alcuni, è fondamentale in quei musei o esposizioni che non dispongono di oggetti concreti da esporre, ma trattano di beni intangibili, di concetti astratti, di storie. Altri, invece, suggeriscono le tecnologie multimediali per i percorsi espositivi dedicati allo sport, alla musica e al cinema, dove l'impiego di immagini in movimento è particolarmente efficace e strumentale alla funzione comunicativa dell'allestimento. Altri ancora pensano che la multimedialità non abbia un campo di applicazione privilegiato, potendo essere adoperata in tutte le tipologie di musei e di esposizioni. Alcuni, infine, ritengono che possano trarre maggior vantaggio con l'uso delle tecnologie multimediali le mostre o le istituzioni museali che affrontano temi storici. La multimedialità, in questo caso, può raccontare eventi, luoghi, edifici, personaggi scomparsi, attraverso riproduzioni in originale o ricostruzioni. Questo richiede attenzione e particolare cura, in quanto è necessario bilanciare conoscenza e spettacolarità: non bisogna eccedere con la spettacolarizzazione dei contenuti, per non rischiare di indurre, nei visitatori, il ricordo delle tecnologie a discapito dei contenuti espositivi. Un eccesso di informazioni che non generi la meraviglia e non agisca a livello emotivo, tuttavia, può al contrario determinare un prodotto considerato, dai più, noioso, che si dimentica facilmente.

Visioni diverse degli intervistati si riscontrano in merito al **posizionamento delle tecnologie** stesse. Alcuni ritengono che, a seconda dei casi, sia possibile dichiararle nella loro forma e funzione all'interno dell'allestimento o nasconderle alla vista del pubblico. Altri, invece, sostengono con forza che sia assolutamente



necessario non esibirle, rendendole non percepibili al pubblico. Tutti, in ogni caso, ritengono che nascondere le tecnologie alla vista permetta di creare atmosfere magiche e sorpresa.

Un altro punto di disaccordo tra gli intervistati si riscontra in relazione all'**interattività**. Alcuni pensano che l'interazione stia diventando un concetto obsoleto, che molto spesso non piace al pubblico, che vuole essere coinvolto, ma non necessariamente essendo chiamato ad agire fisicamente per azionare i contenuti. Altri, invece, ritengono che in alcuni specifici casi e settori sia opportuno puntare sull'interattività, che risulta essere molto gradita dai visitatori. La considerano, inoltre, fondamentale per rendere attiva la relazione tra il pubblico e le opere in esposizione ed elemento imprescindibile quando si fa appello alla multimedialità. L'interazione, infine, deve essere semplice e, se possibile, inconsapevole per accrescere l'esperienza immersiva dei fruitori.

I professionisti intervistati si ritrovano nuovamente in accordo in relazione al modo di intendere la progettazione espositiva. Tutti ritengono che l'allestimento debba nascere da un lavoro di équipe, dove professionisti con competenze specifiche diverse, lighting designer, grafici, sound designer e altri, sono coordinati dal museografo che assume il ruolo di regista che possiede una visione generale. **L'allestimento deve nascere da una progettazione organica, che non può essere intesa per parti.** L'apporto di tutti i mezzi allestitivi deve essere studiato all'interno di un processo unico e non può essere considerato un'aggiunta da inserire *in itinere*. Nella progettazione di un allestimento, inoltre, il confronto tra il museografo e la curatela scientifica è di estrema importanza, perché da tale confronto è possibile comprendere gli oggetti da mostrare e le storie di cui essi sono portatori e quali debbano essere gli obiettivi del percorso espositivo che si deve progettare.

Gli intervistati sono poi concordi nel ritenere che il coinvolgimento del **pubblico** dipenda dalla qualità dell'allestimento, sia questo tradizionale o più innovativo. Certamente i percorsi espositivi che ricorrono ad installazioni multimediali possono molto spesso avere più fascino e presa sul pubblico.

L'ultima riflessione sugli **allestimenti del 'futuro'** raccoglie prospettive diverse, registrando, nel contempo, l'impossibilità di definire orientamenti precisi, essendo in un'epoca caratterizzata da grandi cambiamenti che si susseguono veloci. Sicuramente la progettazione espositiva è un settore fecondo per la sperimentazione e il futuro sarà in ciò che si saprà creare e inventare.

### 2.1.2 Analisi di casi studio

Sarà ora presentato un campione delle mostre e dei musei più recenti realizzati in Italia e all'estero, utili a mostrare il variegato panorama in cui si declina la progettazione espositiva contemporanea. Per ognuno degli esempi verrà elaborata una scheda, in cui saranno fornite le informazioni principali atte a presentare la mostra o il museo (luogo, periodo di apertura dell'esposizione/anno di realizzazione del percorso espositivo permanente, progettista, breve descrizione della mostra o del museo), accompagnate da una spiegazione dell'allestimento e da alcune immagini. In particolare verranno analizzate le mostre *Design|Opera* e *Walking Pleasure*, entrambe tenutesi alla Triennale di Milano, le esposizioni torinesi *Fare gli italiani* e *Juvarra a Torino. Fantasia barocca*, ospitate rispettivamente alle Officine Grandi Riparazioni e a Palazzo Madama, la mostra *Van Gogh Alive – The experience* presso Palazzo degli Esami a Roma, le due esposizioni londinesi *Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of Dead* presso il The British Museum e *Botticelli Reimagined* al Victoria & Albert Museum e, infine, i percorsi espositivi permanenti delle *Domus Romane* di Palazzo Valentini a Roma e dell'*Het Scheepvaartmuseum* di Amsterdam.

*Domus Romane di Palazzo Valentini*

Roma

2005-2007

Provincia di Roma (oggi Città metropolitana di Roma Capitale), Piero Angela, Paco Lanciano, Mizar s.r.l., Capware

Nel 2005 sono stati intrapresi dall'attuale Città metropolitana di Roma Capitale degli scavi archeologici negli ambienti sotterranei di Palazzo Valentini.<sup>58</sup> Le emergenze archeologiche venute alla luce si identificano con i resti di un tempio<sup>59</sup> e di due *domus* di età imperiale. Dopo il restauro, queste strutture sono state rese fruibili attraverso un percorso di visita multimediale, aperto al pubblico dal dicembre 2007.<sup>60</sup>

Gli scavi negli ambienti cantinati di Palazzo Valentini sono stati realizzati progettando simultaneamente il percorso di visita delle strutture archeologiche, che via via venivano riportate alla luce, e la loro valorizzazione attraverso l'allestimento multimediale. Tutto ciò che è stato scavato è stato reso visibile, rimandando ad una spiegazione la messa in evidenza degli elementi su cui focalizzare maggiormente l'attenzione. Sono stati quindi realizzati pavimenti e passerelle vetrate e si è scelto l'allestimento multimediale per illustrare, in maniera divulgativa e semplice, i diversi livelli stratigrafici presenti. Gli elementi trasparenti permettono di mostrare le emergenze messe in luce dalle indagini archeologiche, nella loro situazione attuale, mentre le tecnologie digitali consentono di visualizzare come le strutture si presentavano in passato, attraverso ricostruzioni virtuali che nascono sui siti stessi, senza l'uso di schermi. La visita delle *domus* avviene in gruppi composti da massimo 15 persone.<sup>61</sup> La spiegazione è affidata ad una voce narrante e agli effetti multimediali, azionati attraverso dei monitor *touch screen* dalla guida che accompagna il gruppo. Oltre quaranta

---

<sup>58</sup> Palazzo Valentini è l'attuale sede della Prefettura e della Città metropolitana di Roma Capitale. L'edificio conserva il nome del banchiere Vincenzo Valentini che ne fu proprietario nell'Ottocento. Successivamente, nel 1873, il Palazzo divenne della Deputazione provinciale di Roma, allora retta dal Prefetto.

<sup>59</sup> Si tratta, probabilmente, del *Templum Divi Traiani et Divae Plotinae*.

<sup>60</sup> Si alternano al percorso multimediale delle sale destinate all'esposizione dei reperti archeologici più rilevanti, alcune delle quali ricavate all'interno del rifugio antiaereo costruito alla fine del 1939 nei sotterranei di Palazzo Valentini.

<sup>61</sup> Il numero ridotto è dovuto alla necessità di soddisfare esigenze di sicurezza e di accessibilità ai locali.

proiettori, opportunamente nascosti lungo il percorso di visita, ricevono da mini computer di ultima generazione immagini, animazioni ed effetti speciali, in grado di creare un'atmosfera magica che evoca suggestioni ed emozioni. Si ricorre ad effetti luminosi e grafici proiettati sui reperti stessi, ad effetti sonori, a filmati, a ricostruzioni virtuali per far rivivere l'aspetto ipotetico originale degli ambienti e riprodurre la vita quotidiana che si svolgeva all'interno di essi. In questo percorso espositivo le tecnologie digitali sono strumentali al racconto del sito archeologico e a rendere comunicative le strutture in mostra.<sup>62</sup>

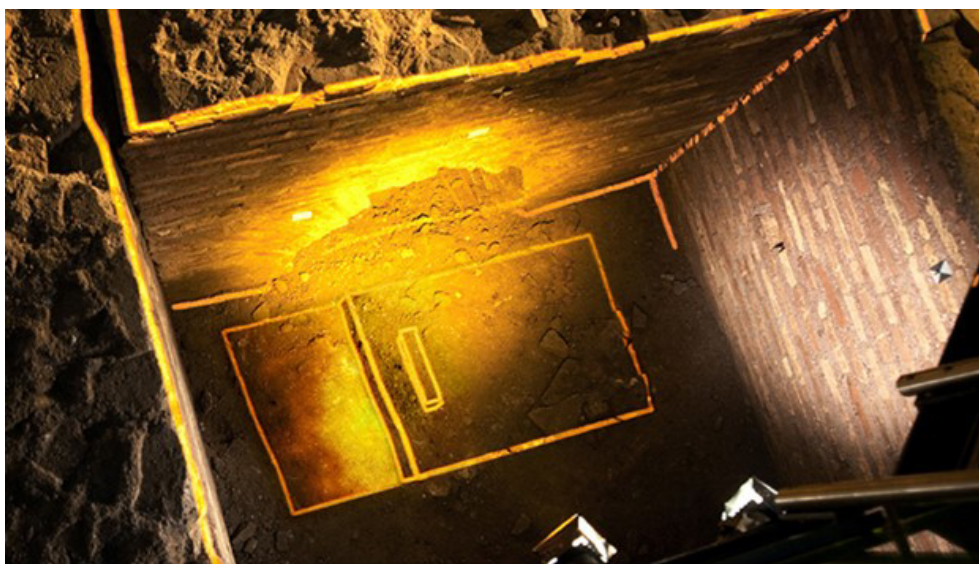


Figura 30: Effetti luminosi e grafici sulle strutture archeologiche negli ambienti sotterranei di Palazzo Valentini (Fonte: <http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/>)

---

<sup>62</sup> Cfr. *Le Domus Romane di Palazzo Valentini*, a cura di R. Del Signore, Giunti, Firenze 2016; L. Napoli, P. Baldassarri, *Palazzo Valentini: Archaeological discoveries and redevelopment projects*, «Frontiers of Architectural Research», IV, 2, 2015, pp. 91-99.

Oltre ai riferimenti bibliografici segnalati, è necessario precisare che le informazioni sono state anche tratte da un'intervista effettuata a Roberto Del Signore, Paola Baldassarri e Patrik Marcanio, della Città metropolitana di Roma Capitale.



Figura 31: Percorso espositivo all'interno delle *Domus* Romane di Palazzo Valentini, sala delle Piccole Terme (Fonte: <http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/>)



Figura 32: L'allestimento multimediale delle Piccole Terme (Fonte: L. Napoli, P. Baldassarri, *op. cit.*, p. 99.)





Figura 33: Ricostruzioni virtuali (Fonte: <http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/>)



Figura 34: Decorazione musiva con integrazioni virtuali a completamento delle lacune  
(Fonte: <http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/>)

*Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of Dead*

The British Museum

Londra

4 novembre 2010 – 6 marzo 2011

Land Design Studio

La mostra dal titolo *Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of Dead* è un'esposizione temporanea organizzata dal British Museum per indagare le credenze sulla vita dopo la morte nell'antico Egitto, ponendo particolare attenzione al *Libro dei Morti*.<sup>63</sup> Questo, utilizzato per oltre 1500 anni, era una raccolta di incantesimi che avrebbe guidato e aiutato il defunto lungo il pericoloso viaggio nell'aldilà per raggiungere il rifugio sicuro della vita eterna.

La mostra è stata ospitata nella Sala di Lettura al centro della Grande Corte del Museo. La sala circolare è stata divisa in due parti: una prima zona in cui lo spazio è stato organizzato in più ambienti, in maniera labirintica per ricordare metaforicamente il viaggio nell'aldilà, e una seconda area costituita da uno spazio aperto, delimitato da una lunga parete curvilinea, atto a rappresentare simbolicamente la fine del viaggio con il raggiungimento della vita eterna. Lungo il percorso labirintico sono esposti papiri, sarcofagi, mummie, maschere funebri, amuleti e vi è l'impiego delle tecnologie digitali per rendere maggiormente evidenti i dettagli scarsamente illuminati dei papiri, proiettandoli aumentandone la scala. Nell'ultimo spazio viene esposto il *Greenfield Papyrus*, che è il *Libro dei Morti* più lungo al mondo con i suoi 37 metri di lunghezza. L'uso di un'illuminazione dinamica e una colonna sonora appositamente composta creano un'ambientazione teatrale per la conclusione del percorso espositivo.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Il British Museum conserva una delle più complete collezioni di manoscritti su papiro del *Libro dei Morti*. Questa mostra ha offerto per la prima volta l'opportunità di vedere un gran numero di esempi esposti insieme. L'esposizione di questi manoscritti non è così frequente, a causa della fragilità dei papiri e della loro sensibilità alla luce.

<sup>64</sup> Cfr. [http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS\\_Pack\\_1702.pdf](http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS_Pack_1702.pdf)  
[http://www.britishmuseum.org/about\\_us/news\\_and\\_press/press\\_releases/2010/book\\_of\\_the\\_dead.aspx](http://www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/press_releases/2010/book_of_the_dead.aspx) (consultati il 14-05-2017)

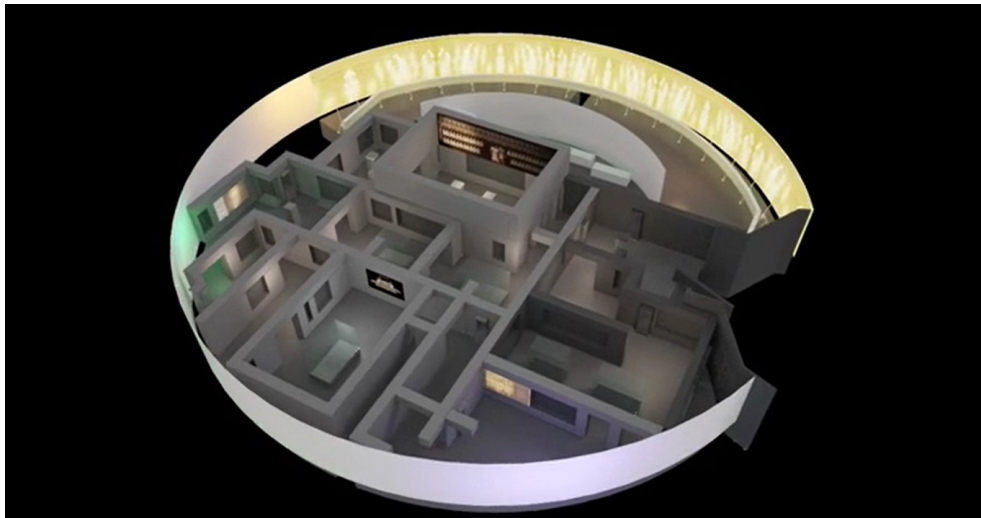


Figura 35: Planimetria del percorso espositivo (Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)



Figura 36: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali (Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)





Figura 37: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali  
(Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)



Figura 38: Dettagli dei papiri ingranditi grazie all'impiego delle tecnologie digitali  
(Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)



Figura 39: Riproduzione digitale dei papiri (Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)

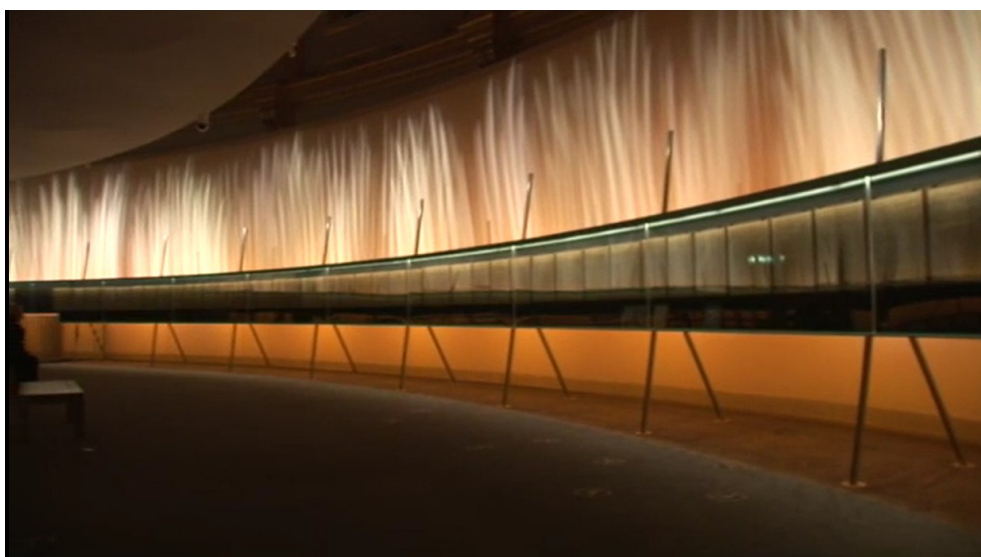


Figura 40: Il *Greenfield Papyrus* nell'ultimo ambiente del percorso espositivo (Fonte: <http://www.landdesignstudio.co.uk/>)

Het Scheepvaartmuseum

Amsterdam

2011

Atelier Brückner

L'Het Scheepvaartmuseum è il Museo Nazionale Marittimo di Amsterdam. Tale museo è ospitato nel 's Lands Zeemagazijn, edificio storico risalente al 1656, che fu deposito della marina militare olandese fino agli anni settanta del Novecento. Successivamente, nel 1973, venne trasformato in sede museale e da allora custodisce una delle più ricche collezioni di oggetti legati alla storia della navigazione. Tra il 2007 e il 2011 l'Het Scheepvaartmuseum ha subito un rinnovamento finalizzato a rendere la struttura più adeguata alla nuova funzione museale.

Il nuovo allestimento realizzato nel 2011 ha organizzato la collezione in sette gruppi di oggetti, predisponendo sette gallerie disposte su una superficie di 1.230 metri quadrati. Le gallerie ospitano rispettivamente: modelli di navi che suggeriscono la compagine delle flotte, mappamondi terrestri e astronomici, oggetti in vetro, argento e porcellana, dipinti con soggetti marittimi, decorazioni delle navi, strumenti di navigazione e album fotografici che documentano traversate per mare. Ciascun gruppo di oggetti è stato inserito in uno specifico spazio narrativo, creato per rendere parlanti gli oggetti stessi e per coinvolgere emotivamente il pubblico attraverso un allestimento accattivante.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Cfr. <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>  
<https://www.hetscheepvaartmuseum.nl/>  
(consultati il 13/05/2017)



Figura 41: La galleria con i modelli di navi (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)



Figura 42: La galleria degli strumenti di navigazione (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)





Figura 43: La galleria con le decorazioni delle navi (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)



Figura 44: La galleria degli album fotografici di traversate per mare (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)



Figura 45: La galleria dei mappamondi (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)



Figura 46: La galleria dei mappamondi, interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)





Figura 47: La galleria dei dipinti con soggetti marittimi (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)



Figura 48: La galleria degli oggetti in vetro, argento e porcellana (Fonte: <http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>)

*Fare gli italiani*

Officine Grandi Riparazioni

Torino

17 marzo 2011 – 20 novembre 2011

Studio Azzurro

La mostra dal titolo *Fare gli italiani*<sup>66</sup> è un'esposizione temporanea tenutasi a Torino nel 2011, realizzata in occasione delle manifestazioni per ricordare i 150 anni dell'Italia unita. Allestita all'interno del grande complesso di archeologia industriale di inizio Novecento, le Officine Grandi Riparazioni, la mostra nasce per illustrare il processo di costruzione degli italiani, per mezzo delle tematiche che hanno favorito l'integrazione o, al contrario, che l'hanno ostacolata.

In uno spazio espositivo di oltre 10.000 metri quadrati si articola un grandioso allestimento, connotato principalmente dalla volontà di coinvolgere emotivamente e far partecipare in maniera attiva il pubblico. Il percorso espositivo è caratterizzato da una commistione di elementi e linguaggi: si susseguono sculture, dipinti, oggetti d'epoca o ricostruzioni spesso utilizzate come interfacce per la partecipazione dei fruitori, fotografie, proiezioni di filmati di repertorio o di riproduzioni teatrali o cinematografiche, immagini virtuali, voci, suoni, musiche.<sup>67</sup> Nelle parole di Paolo Rosa (Studio Azzurro) si può cogliere l'essenza della complessa 'macchina' allestitiva di questa mostra:

[...] un'esposizione più da partecipare che da contemplare, una mostra laboratorio, più che un'esposizione illustrativa. [...] l'intenzione di creare uno scenario aperto, visibile, ampio, limitando al minimo la sua frammentazione con divisioni verticali per cercare di valorizzarne la maestosa ampiezza. [...]: la dimensione scenica aperta dove campeggiano, delineate come borghi, le aree tematiche e dove scorrono, come fiumi, i flussi cronologici che accompagnano il visitatore nel progredire del tempo storico e nella successione di eventi. In questo paesaggio si percorrono rampe e passerelle, si scoprono angoli segreti e imprevisi, si attraversano i riverberi degli schermi di proiezione e si incrociano le solide forme dei grandi oggetti: automobili, aerei, cannoni, paracadute, macerie e carri cerimoniali. [...]. Nella mostra si scattano fotografie che si animano, si

---

<sup>66</sup> Il titolo della mostra fa riferimento ad una nota affermazione di Massimo d'Azeglio, secondo cui 'fatta l'Italia' era necessario 'fare gli italiani'. Era una considerazione che rifletteva sul fatto che il nuovo Stato unitario riuniva una pluralità di soggetti ancora legati ciascuno alle proprie culture di origine.

<sup>67</sup> Cfr. Studio Azzurro, *Fare gli italiani. 1861-2011 Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.



entra nel palcoscenico partecipando alla scena, si ascoltano le radio sintonizzandole, si attraversano immagini 3D. In una commistione di antico e moderno pervaso dai dispositivi multimediali. [...]. Abbiamo pensato alla mostra come un affresco, come una narrazione che si svolge su molteplici piani sensoriali e differenti linguaggi; l'abbiamo concepita come un film che si sviluppa non solo nel tempo ma anche nello spazio, che si propone non solo con le immagini virtuali ma anche attraverso gli scenari reali. Per questo, ha richiesto non solo un progetto spaziale ma anche una sceneggiatura e persino una drammaturgia. [...]. Il senso del partecipare è una costante che accompagna il visitatore in tutto il percorso, [...]. Le nuove tecnologie, se utilizzate in modo adeguato, possono rappresentare una straordinaria possibilità per sollecitare il coinvolgimento. Lo si può verificare, in questa mostra a forte condensazione multimediale, ponendosi in modo occasionale di fronte ad una installazione interattiva o un ambiente sensibile, oppure nella pratica continua attraverso l'uso di card personali che permettono di 'fissare', come in una fotografia, i momenti del proprio viaggio, per raccogliarli su un taccuino di bordo.<sup>68</sup>

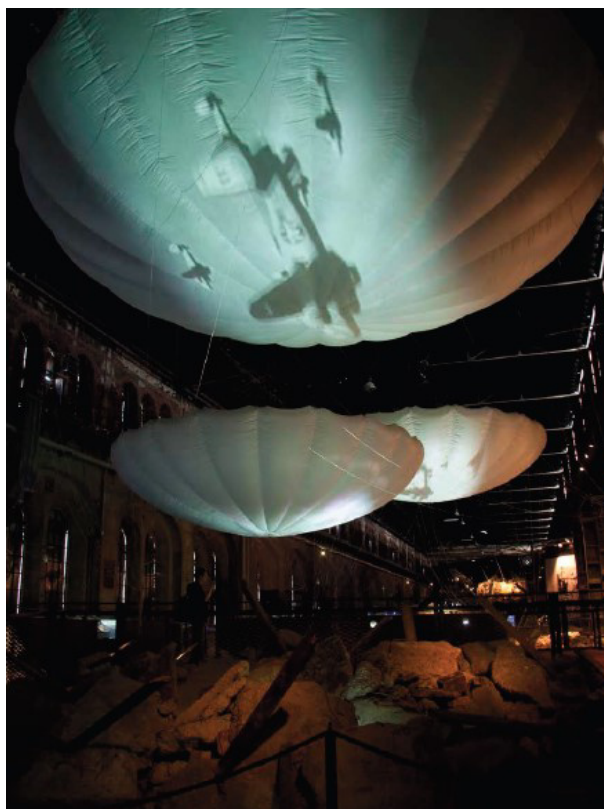


Figura 49: Area del percorso espositivo dedicata alla Seconda guerra mondiale (Fonte: Studio Azzurro, *op. cit.*, p. 109)

---

<sup>68</sup> Studio Azzurro, *op. cit.*, pp. 7-8.



Figura 50: Area del percorso espositivo dedicata al racconto delle mafie (Fonte: <http://www.studioazzurro.com/>)

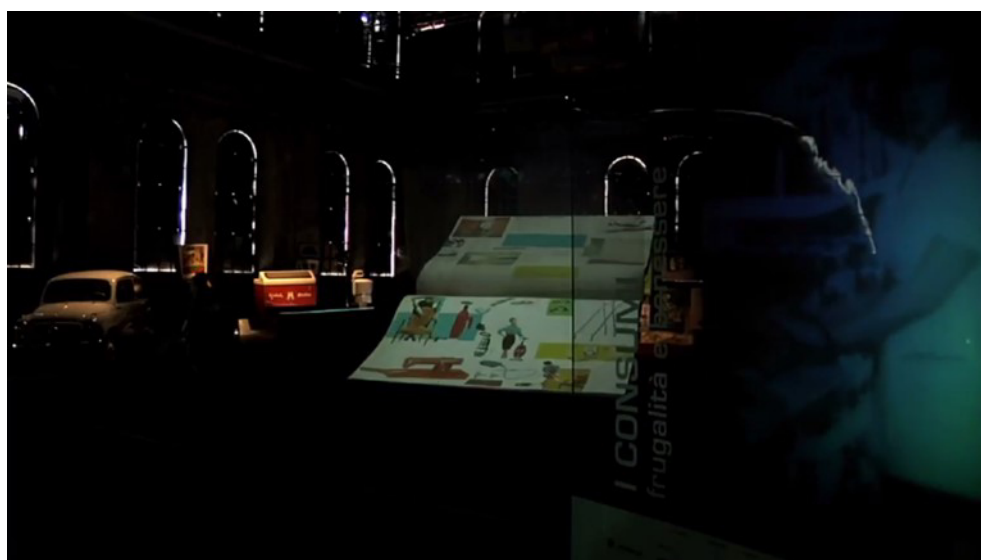


Figura 51: Area del percorso espositivo dedicata allo sviluppo economico e alla diffusione dei consumi (Fonte: <http://www.studioazzurro.com/>)



Figura 52: Interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <http://www.studioazzurro.com/>)



Figura 53: Interazione tra fruitore e allestimento (Fonte: <http://www.studioazzurro.com/>)

*Design|Opera*

Triennale di Milano

Milano

2 ottobre 2013 – 3 novembre 2013

N!03 [ennezerotre]

La mostra dal titolo *Design|Opera* è un'esposizione temporanea dedicata al design, organizzata nel 2013 all'interno della Triennale di Milano. In unico ambiente sono stati esibiti al pubblico gli oggetti selezionati nell'ADI Design Index 2013.<sup>69</sup> La mostra non ha posto al centro l'oggetto in sé, ma il legame che si instaura tra le cose e le forme.

Per creare una connessione tra gli elementi di design in mostra è stato ideato un percorso narrativo sfruttando gli strumenti della multimedialità. Gli oggetti sono calati all'interno di un ambiente buio, illuminato esclusivamente dalle luci fredde di 10 videoproiettori. La narrazione è divisa in tre brevi atti, accompagnata da variazioni musicali ispirate all'aria *Vissi d'arte* della *Tosca*, opera lirica di Giacomo Puccini. I tre momenti sono funzionali ad illustrare diversi tipi di relazione che si stabiliscono tra gli oggetti. Nel primo atto, attraverso linee grafiche che sfiorano gli elementi talvolta accendendoli, è rappresentato l'incontro casuale. Dopo un tal genere di incontro è sempre possibile creare un contatto ed in questo caso il dialogo è consentito dall'alternanza di suoni e forme, che costituisce il linguaggio comune. Il secondo atto stabilisce una connessione tra gli oggetti esposti. Da questi si dirama un circuito lineare atto, inizialmente, a stabilire dei collegamenti e trasformato poi in pulviscolo che si deposita sugli elementi in mostra. L'ultimo atto mette in scena una riflessione sul tempo: uno scorrimento fluido di forme accende e spegne gli oggetti, per poi essere interrotto da tracciati dal ritmo irregolare. Alla fine dei tre momenti narrativi una pausa di 15 minuti permette di osservare gli oggetti 'nudi' alla luce, prima di essere nuovamente circondati dalle immagini e dalla musica.

---

<sup>69</sup> L'ADI Design Index è la pubblicazione annuale dell'Associazione per il Disegno Industriale (ADI), che presenta il migliore design italiano messo in produzione. La selezione, effettuata dall'Osservatorio permanente del Design ADI, riguarda prodotti di ogni merceologia, ricerche teorico-critiche, ricerche di processo o di impresa applicate al design.

Gli elementi della multimedialità sono utilizzati in maniera tale da creare uno scenario discontinuo e mutevole: il ritmo della musica, la variabilità della luce, gli intervalli concessi alla visione, la sovrapposizione di forme astratte sono funzionali a questo obiettivo.<sup>70</sup>



Figura 54: L'allestimento multimediale (Fonte: <http://www.neo.mi.it/works/designopera/>)

---

<sup>70</sup><http://www.adi-design.org/upl/Immagini%20interne%20per%20le%20news/ennezerotre.pdf>  
<http://www.ennezerotre.it/DESIGNOPERA-ADI-DESIGN-INDEX-2013/>  
(consultati il 26-11-2016)



Figura 55: L'allestimento multimediale (Fonte: <http://www.neo.mi.it/works/designopera/>)



Figura 56: L'allestimento multimediale, particolare (Fonte: <http://www.neo.mi.it/works/designopera/>)





Figura 57: Visione d'insieme del percorso espositivo (Fonte: <http://www.neo.mi.it/works/designopera/>)



Figura 58: Oggetti di design in mostra (Fonte: <http://www.neo.mi.it/works/designopera/>)

*Juvarra a Torino. Fantasia barocca*

Palazzo Madama

Torino

20 dicembre 2014 – 22 febbraio 2015

Art Media Studio

La mostra dal titolo *Juvarra a Torino. Fantasia barocca* è un'esposizione temporanea organizzata da Palazzo Madama per celebrare Filippo Juvarra a 300 anni dalla sua nomina a 'Primo Architetto Civile' ad opera di Vittorio Amedeo II di Savoia, il 15 dicembre 1714. Ripercorre le tappe della sua carriera a Torino.

La mostra è stata ospitata nella Sala del Senato di Palazzo Madama,<sup>71</sup> trasformata completamente per mezzo delle tecnologie multimediali. Le pareti, infatti, sono state impiegate come superfici espositive per raccontare l'opera di Juvarra a Torino. Su di esse sono stati proiettati disegni e progetti, che spesso si animano, di grandi architetture, di scenografie, di decorazioni, di arredi. Le pareti, inoltre, si smaterializzano e prendono forma nuovamente diventando prospetto, sezione o un particolare di un palazzo o di una chiesa o si tramutano in acqua, terra, aria, fuoco, i quattro elementi spesso dipinti da Juvarra. Le immagini che si susseguono sono accompagnate da una colonna sonora creata *ad hoc*, caratterizzata da una base contemporanea elettronica a cui sono state sovrapposte delle note suonate con oboe, violino e clavicembalo, strumenti che richiamano memorie antiche settecentesche. Per gestire la multiproiezione sincronizzata è stato creato un software e sono stati installati, all'interno della sala, videoproiettori, monitor e svariate tecnologie non visibili al pubblico. Lo spettacolo di immagini, video e musica prende spunto dalle collezioni di disegni del celebre architetto conservate nel Museo torinese. Nello spazio espositivo infatti, sono state inoltre posizionate delle vetrine, provviste di illuminazione interna poiché inserite in un ambiente completamente buio, per permettere ai visitatori di osservare proprio alcuni volumi di Juvarra.<sup>72</sup>

<sup>71</sup> Questa sala, posizionata al centro del piano nobile di Palazzo Madama, è così chiamata perché dal 1848 ha ospitato il Senato Subalpino, istituito da Carlo Alberto con lo Statuto Albertino e divenuto nel 1861 il primo Senato del Regno d'Italia.

<sup>72</sup> Cfr. l'intervista all'architetto Vincenzo Capalbo di Art Media Studio, tratta da <https://www.youtube.com/watch?v=U44EFZr1fzM> (consultato il 30-04-2017)





Figura 59: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte:  
<http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>)



Figura 60: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte:  
<http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>)



Figura 61: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>)



Figura 62: Proiezioni sulle pareti della Sala del Senato (Fonte: <http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>)

*Walking Pleasure*

Triennale di Milano

Milano

15 settembre 2015 – 4 ottobre 2015

Migliore + Servetto Architects

La mostra dal titolo *Walking Pleasure* è un'esposizione temporanea realizzata nel 2015 per celebrare i 70 anni di un famoso marchio di scarpe prodotte artigianalmente, Moreschi. All'interno di una sala della Triennale di Milano, l'Impluvium, si riflette sul movimento e sull'atto del camminare attraverso la creazione di un'esperienza multisensoriale.

La sala espositiva dell'Impluvium è stata completamente trasformata grazie a specchi posizionati su due lati, utilizzati per moltiplicare le immagini e accrescere così le suggestioni, e per mezzo di proiezioni dall'effetto quasi oleografico, che occupano l'intera dimensione della terza parete, lunga 13 metri e alta 4 metri, funzionali alla narrazione della mostra. Il centro dell'ambiente è occupato da un'ampia 'scatola magica', ovvero un cubo che risulta anecoico e non riflettente la luce, realizzato con uno speciale materiale gommoso e opaco. Entrando in questo spazio il visitatore è circondato da un sistema di luci, immagini, suoni, in grado di sollecitare una percezione multisensoriale indagando l'esperienza del 'camminare'. Una proiezione dinamica con un punto di vista dal basso riproduce sul soffitto donne e uomini che camminano sotto la pioggia o con il sole, sull'asfalto o tra le foglie in un parco, accompagnata da suoni e rumori che accrescono l'effetto suggestivo dell'esperienza fruitiva. Lo spazio interno, inoltre, è ricoperto da una straordinaria varietà di materiali in pelle, di svariati tipi, forme e colori, che permettono un'esperienza tattile. Esternamente, su due lati della 'scatola magica', sono collocati 6 schermi che mostrano diversi video sui processi di produzione e sugli artigiani dell'azienda che viene 'celebrata' e brevi filmati famosi in cui le scarpe e il 'camminare' ricoprono il ruolo principale.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Cfr. <http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>  
<https://www.moreschi.it/lp-2015/evento-triennale-moreschi-it.html>  
(consultati il 29-04-2017)



Figura 63: Inizio del percorso espositivo (Fonte: <http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>)



Figura 64: La sala espositiva dell'Impluvium (Fonte: <http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>)



Figura 65: La 'scatola magica' (Fonte: <http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>)



Figura 66: Dentro la 'scatola magica' (Fonte: <http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>)

*Botticelli Reimagined*

Victoria &amp; Albert Museum

Londra

5 marzo 2016 – 3 luglio 2016

Duncan McCauley

La mostra dal titolo *Botticelli Reimagined* è un'esposizione temporanea tenutasi al Victoria & Albert Museum di Londra, che mette in luce l'influenza dell'opera di Sandro Botticelli sulla produzione artistica, dai Pre-Raffaelliti fino all'epoca contemporanea. Il pittore fiorentino, sebbene lodato durante la sua vita, fu dimenticato per più di 300 anni, riscoperto progressivamente solo a partire dal XIX secolo.

La mostra espone oltre 50 opere originali di Botticelli, messe in relazione con capolavori di altri artisti, quali Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones, William Morris, René Magritte, Andy Warhol, Elsa Schiapparelli, Cindy Sherman, evidenziando così le numerose e diverse reinterpretazioni che del pittore rinascimentale sono state fatte attraverso la pittura, la moda, il cinema, la fotografia, la scultura, il design e la stampa. Il progetto di allestimento segue una cronologia inversa. La narrazione espositiva, infatti, inizia nell'epoca contemporanea, mostrando l'influenza dell'opera di Botticelli sulle arti del XX secolo, passa poi a raccontare la riscoperta del pittore italiano nel XIX secolo e termina, infine, in un'ultima sala in cui sono esibiti i dipinti originali di Botticelli stesso. Sono scandite tre sequenze spaziali per cui sono state progettate specifiche atmosfere. Il fruitore inizia il suo percorso a ritroso dal presente verso il passato, immerso nell'oscurità che via via diventa luce. Durante il percorso è possibile tracciare relazioni tra gli originali di Botticelli e le opere che essi hanno ispirato.<sup>74</sup>

---

<sup>74</sup> Cfr. <http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>  
<https://www.vam.ac.uk/exhibitions/botticelli-reimagined>  
(consultati il 13-05-2017)





Figura 67: L'influenza di Botticelli sulle arti del XX secolo (Fonte: <http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>)



Figura 68: La riscoperta di Botticelli nel XIX secolo (Fonte: <http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>)

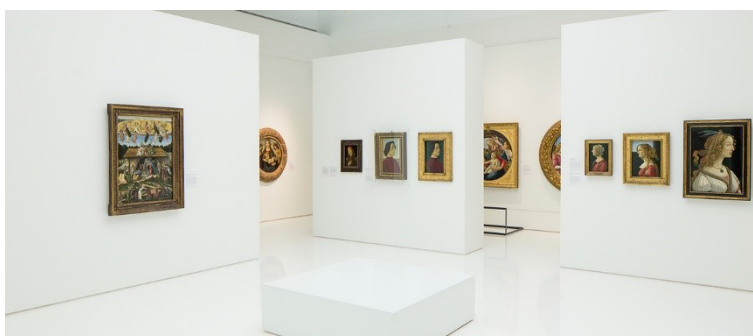


Figura 69: L'opera di Botticelli (Fonte: <http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>)

*Van Gogh Alive – The experience*

Palazzo degli Esami

Roma

25 ottobre 2016 – 26 marzo 2017

Grande Exhibitions

La mostra dal titolo *Van Gogh Alive – The experience* è un'esposizione temporanea itinerante che racconta la vita e le opere di Vincent Van Gogh. Nessun dipinto dell'artista olandese è esposto: la sua attività artistica è, infatti, illustrata per mezzo della multimedialità. La mostra si è tenuta all'interno di Palazzo degli Esami a Roma, ma in precedenza era già stata ospitata a Torino presso la Promotrice delle Belle Arti, dal 26 marzo al 26 giugno 2016.

L'esposizione si apre in una sala in cui vi sono pannelli didattici che descrivono le opere principali di Van Gogh, la riproduzione fisica del celebre dipinto *La stanza di Van Gogh ad Arles* e un grande pannello su cui i visitatori possono diventare pittori per qualche istante. Un corridoio immette successivamente in una prima sala e poi in un secondo vasto spazio. In questi due ambienti, dipinti e disegni sono esposti virtualmente con proiezioni ad altissima risoluzione, che 'invadono' e si insinuano nello spazio architettonico. Immagini di grandi dimensioni, infatti, sono proiettate sulle pareti, sul pavimento, creando ambienti immersivi. Le immagini fluiscono sulle superfici espositive accompagnate da musiche di Vivaldi, Ledbury, Tobin, Lalo, Barber, Schubert, Satie, Godard, Bach, Chabrier, Satie, Saint-Saëns, Godard, Handel, amplificando il coinvolgimento del visitatore. Nella mostra viene impiegata la tecnologia SENSORY4™, sistema che incorpora numerosi proiettori ad alta definizione, una grafica multi canale e un suono surround come quello delle sale cinematografiche.<sup>75</sup> Il visitatore è, pertanto, circondato da immagini in movimento, che spesso 'prendono vita', esplosioni di colori, musiche e suoni, frasi, elementi che concorrono a generarne il coinvolgimento emotivo. Questo è enfatizzato dall'assenza di illuminazione. Le sale, infatti, sono totalmente al buio, illuminate esclusivamente dalla luce dei colori dei dipinti proiettati.

---

<sup>75</sup> Cfr. <http://www.vangoghroma.it/la-mostra/>  
(consultato il 30-04-2017)





Figura 70: Il laboratorio di pittura



Figura 71: La riproduzione del dipinto *La stanza di Van Gogh ad Arles*



Figura 72: L'esposizione virtuale dei dipinti di Van Gogh



Figura 73: L'esposizione virtuale dei dipinti di Van Gogh

### Conclusioni

Ciascuno degli esempi che sono stati presentati sfrutta le potenzialità dell'allestimento per relazionarsi 'in maniera contemporanea' con il pubblico. Nel percorso permanente delle *Domus Romane* di Palazzo Valentini a Roma vengono creati degli ambienti simulati attraverso le tecnologie digitali, per rendere comprensibili le tracce archeologiche presenti negli ambienti sotterranei dell'edificio, altrimenti di non immediata lettura per un pubblico di non specialisti. Ambienti simulati sono stati elaborati anche per le mostre *Juvarra a Torino. Fantasia barocca* e *Van Gogh Alive – The experience*. Nella prima esposizione torinese l'obiettivo è 'proiettare' il visitatore in uno spazio immersivo che gli permetta di conoscere l'opera di Juvarra, stimolandone la sfera emotiva prima di quella cognitiva, attraverso l'impiego della multimedialità. Questa 'si manifesta', tuttavia, alla presenza di alcuni disegni originali del celebre architetto che figurano nella loro concretezza all'interno della sala espositiva. La multimedialità è utilizzata anche nella mostra a Palazzo degli Esami, in cui l'attività artistica di Van Gogh è presentata virtualmente attraverso immagini dinamiche accompagnate da musiche: nessun dipinto e disegno del pittore, infatti, è esposto nella sua materialità. Il visitatore, anche in questo caso, è trasportato in spazi immersivi che ne stimolano una risposta emotiva. La mancanza di opere che l'osservatore può sperimentare con la visione nella loro concretezza, 'annusandone' la materia attraverso lo sguardo, fa avanzare qualche dubbio su questo esperimento comunicativo, molto lontano dalle mostre d'arte a cui siamo abituati. La presenza unicamente di immagini virtuali, oltretutto ripetute più volte sulle varie pareti della sala con un effetto disorientante, assimila i contenuti espositivi a un audio-video. Conseguentemente non si capisce l'opportunità di rendere tale audio-video l'oggetto da mostra all'interno di una sede espositiva, quando sarebbe possibile vederlo riprodotto tranquillamente su internet, in televisione o su un grande schermo. Pur avendo riscosso un notevole successo di pubblico, *Van Gogh Alive – The experience* sembra essere una strategica operazione principalmente commerciale. All'interno della grande superficie delle Officine Grandi Riparazioni di Torino in occasione della mostra *Fare gli italiani* sono stati, invece, creati degli spazi performativi. La storia dell'Italia unita è illustrata non solo mediante la presentazione di oggetti e documenti, ma elaborando una narrazione, riproducendo ambienti, utilizzando le tecnologie multimediali e, soprattutto, invitando il pubblico alla partecipazione per provocarne il suo coinvolgimento emotivo. Negli altri esempi presentati l'allestimento costruisce degli spazi narrativi atti a mettere in luce il tema

espositivo. Nella mostra *Journey through the afterlife: ancient Egyptian Book of Dead* lo spazio fisico disegnato dall'allestimento è strumentale a rendere tangibile ed evidente il soggetto della mostra, ovvero il viaggio del defunto nell'aldilà nelle credenze dell'antico Egitto. Inoltre, il ricorso alla multimedialità garantisce l'enfatizzazione dei reperti in mostra, in maniera suggestiva e immediata. Nel percorso espositivo dell'Het Scheepvaartmuseum di Amsterdam, gli oggetti sono contestualizzati in spazi che li rendono comunicativi e che stimolano l'immaginazione del visitatore al di là della semplice contemplazione estetica. La mostra *Botticelli Reimagined* sfrutta gli strumenti dell'allestimento, in particolare la luce, per evidenziare il filo narrativo che lega le opere esposte. Si vuole, infatti, raccontare la storia dell'attività artistica di Botticelli, dimenticata per secoli e riscoperta progressivamente nell'Ottocento, attraverso un allestimento che segue una cronologia inversa, scandita dall'intensità della luce. Anche nell'esposizione *Design|Opera* gli oggetti in mostra vengono raccontati attraverso una narrazione che ne mette in evidenza le relazioni con l'uso della multimedialità. Nell'altra mostra tenutasi alla Triennale di Milano, *Walking Pleasure*, per celebrare i 70 anni di un'azienda produttrice di scarpe si è ricorso ad una modalità accattivante piuttosto della semplice esposizione dei prodotti. Si è proposta, infatti, la riflessione su un tema, ovvero l'atto del camminare, costruendo un racconto attraverso l'allestimento.

## 2.2 Strumenti e tecniche a supporto degli allestimenti contemporanei

Gli strumenti a disposizione della progettazione degli ambienti espositivi hanno un ruolo chiave nel delineare l'aspetto comunicativo dell'allestimento. Nel processo di generazione dell'esperienza che si intende far vivere ai visitatori, determinante è il carattere dello spazio fisico, modellato attraverso svariati fattori, quali la grafica, la luce, il suono, il colore, i materiali, le tecnologie digitali. Lo spazio architettonico, inoltre, può diventare esso stesso uno strumento. Tali elementi insieme concorrono alla creazione di una scenografia espositiva, in grado di trasmettere un messaggio specifico. La lettura degli oggetti esposti è, infatti, profondamente influenzata dal contesto e dalla modalità con cui essi vengono presentati. Le principali tecniche di esposizione non sono mutate rispetto a quelle dei primi musei istituiti, ovvero alcune opere d'arte continuano ad essere appese alle pareti, mentre altre occupano lo spazio, a volte esposte all'interno di vetrine. L'aspetto differente e nuovo è il ricorso a modalità espositive che sfruttano gli strumenti a disposizione in maniera tale da rendere 'parlanti', e spesso interattivi, gli ambienti. L'uso creativo di tali strumenti risponde anche all'obiettivo della massima accessibilità perseguito dal progetto espositivo contemporaneo: tutti i visitatori devono essere messi nella condizione di comprendere il messaggio della comunicazione insito in ogni esposizione temporanea o permanente. È necessario, pertanto, progettare un allestimento convincente che non si configuri come una forza centrifuga che allontana i fruitori facendoli sentire estranei e non adeguati, ma che li invogli, al contrario, alla partecipazione cognitiva. Per creare la scenografia espositiva, inoltre, oggi si utilizzano spesso tecniche prese a prestito da altre realtà: dal mondo commerciale, dal teatro, dal cinema, dalla pubblicità, tali da determinare efficaci drammatizzazioni spaziali. Gli interni dei musei spesso assumono, ad esempio, le sembianze di altri luoghi della socialità legati al tempo libero.<sup>76</sup>

Dalla nascita dell'istituzione museale ad oggi, la comunicazione ha fatto ricorso a mezzi via via diversi, determinando una trasformazione dell'essenza stessa del museo e, più in generale, dei percorsi espositivi.<sup>77</sup> Gli allestimenti museali odierni ricorrono spesso ad un uso integrato di più media. Per sprigionare

---

<sup>76</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, pp. 6, 10, 13, 102, 105, 160.

<http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017)

<sup>77</sup> Cfr. *Museo sensibile. Suono cit.*, p. 70.



la loro efficacia comunicativa, l'uso di questi dovrebbe essere concepito non come una semplice aggiunta nella narrazione espositiva, ma dovrebbe costituire parte integrante dell'esperienza conoscitiva.<sup>78</sup> Gli strumenti che maggiormente sono portatori di innovazione nel campo della museografia contemporanea, beneficiando essi stessi dell'innovazione tecnologica degli ultimi decenni, sono le tecnologie digitali, della luce e del suono. Si è scelto pertanto di approfondire questi aspetti nei successivi paragrafi. È tuttavia opportuno precisare che molto spesso l'innovazione non consiste nel ricorso alla tecnologia di ultima generazione, ma nell'impiego di un nuovo pensiero che indirizza l'uso di mezzi anche più obsoleti.

### 2.2.1 Illuminazione

Nella progettazione espositiva lo spazio architettonico e la luce sono due aspetti interconnessi che svolgono un ruolo determinante nel processo di osservazione.<sup>79</sup> In particolare, l'illuminazione influisce sul modo in cui gli ambienti sono percepiti dal visitatore e sulla sua esperienza all'interno di essi. Le condizioni luminose, infatti, influenzano l'efficacia comunicativa del percorso espositivo, la resa della forma e del colore propri degli oggetti esposti e la leggibilità della grafica. La luce, pertanto, concorre alla definizione del carattere stesso dell'allestimento.<sup>80</sup>

L'illuminazione dello spazio può prevedere l'apporto combinato della luce naturale con quella artificiale o l'uso esclusivo di quest'ultima. Uno scenario luminoso affidato alla sola illuminazione naturale non è plausibile, perché la fruizione degli spazi espositivi risulterebbe limitata a fasce orarie ristrette e, inoltre, non permetterebbe di avere il necessario controllo sui flussi, le intensità, la qualità cromatica della luce. La luce naturale è, infatti, mutevole, mentre i sistemi di illuminazione permettono di controllare i parametri illuminotecnici in maniera puntuale. L'irraggiamento solare varia nel corso delle stagioni, alle varie ore del giorno e, in base alla posizione, incide diversamente sulle facciate di un edificio. Sebbene i movimenti annuali e giornalieri del Sole possano essere previsti, la luce naturale è influenzata, inoltre, da un altro fattore variabile non prevedibile

---

<sup>78</sup> Cfr. P. Hughes, *op. cit.*, p. 174.

<sup>79</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, p. 192; P. Hughes, *op. cit.*, p. 132.

<sup>80</sup> Cfr. D. Dornie, *op. cit.*, pp 17, 136.

costituito dalle condizioni meteorologiche: un cielo nuvoloso, ad esempio, ridurrà drasticamente l'intensità del contributo della luce naturale che rischiara uno spazio. Sulla luce naturale, infine, deve esserci un controllo delle radiazioni ultraviolette che hanno effetti dannosi su molti materiali.

In un percorso espositivo l'illuminazione deve rispondere a esigenze diverse che spesso sono in contrapposizione tra loro. Ha due valenze, ovvero deve essere 'luce per la fruizione' e 'luce per la conservazione'. Da un lato deve essere concepita in funzione del comfort dei visitatori, considerando le esigenze di accessibilità visiva del pubblico più ampio, evitando, quindi, di non considerare che tutti abbiano una visione perfetta: deve permettere, quindi, la visione ottimale delle opere esposte, l'orientamento e gli spostamenti in sicurezza lungo il percorso espositivo e la lettura delle informazioni testuali presenti all'interno delle sale. Dall'altra parte, invece, la luce deve rispettare, non superandoli, i valori di illuminamento necessari a garantire la conservazione dei materiali fotosensibili, per evitarne un eventuale danneggiamento.<sup>81</sup>

La luce, tuttavia, può rispondere anche a un'esigenza ulteriore. Può essere usata in chiave scenografica e diventare uno strumento narrativo in grado di facilitare la lettura degli spazi espositivi, di guidare l'interpretazione degli oggetti in mostra, di renderne evidenti le relazioni e di permetterne la contestualizzazione. Questa funzione si avvicina all'uso che della luce viene fatto in teatro, dove essa è un mezzo espressivo a servizio della comunicazione visiva. La luce può, dunque, suscitare uno specifico stato emotivo nel pubblico attraverso la creazione di una determinata atmosfera, può figurare gerarchie concentrando una maggiore quantità luminosa sugli elementi più significativi, può creare contesti dinamici in cui a momenti salienti sottolineati dalla luce sono contrapposti attimi di 'silenzio luminoso', relegando gli elementi nell'ombra. È importante ricordare che anche il buio è, per contrapposizione alla luce, un elemento che può essere sfruttato dalla comunicazione visiva. Le strategie espositive in relazione all'illuminazione possono, infatti, prevedere due scenari: uno che determina spazi luminosi e l'altro che ricorre a livelli di illuminamento molto bassi.

Le caratteristiche della luce sono fondamentali per la creazione di una determinata atmosfera: la temperatura di colore, la conformazione delle ombre e l'impiego di eventuali luci colorate sono elementi in grado di influire sulla caratterizzazione degli spazi. La luce calda, ad esempio, infonde una sensazione di

---

<sup>81</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 195-199; P. Hughes, *op. cit.*, pp. 136, 147.

serenità e di gioia, la luce fredda può essere al contrario utilizzata per suggerire un senso di tristezza. Inoltre le ombre naturali e morbide suscitano tranquillità, mentre quelle nette trasmettono inquietudine.<sup>82</sup>

I sistemi di illuminazione a cui si può ricorrere sono quattro:

- illuminazione d'ambiente;
- illuminazione di zona;
- illuminazione d'accento;
- illuminazione dinamica.

L'illuminazione d'ambiente garantisce l'uniformità del flusso luminoso all'interno degli spazi, illumina in egual modo superfici orizzontali, verticali e oggetti tridimensionali. Gli ambienti risultano così essere caratterizzati da una distribuzione uniforme della luce, ma, tuttavia, l'assenza di contrasti di luminanza rischia di appiattirli. L'illuminazione di zona, invece, è destinata a illuminare le singole zone espositive – intere pareti o fasce orizzontali passanti dall'asse di visione ideale delle opere – con l'obiettivo di rendere evidente una parete, in maniera svincolata dal posizionamento degli elementi esibiti o di annullare i chiaroscuri generati da un sistema di illuminazione d'accento. Questa è impiegata per sottolineare singole opere o parti di esse, per metterne in risalto determinate caratteristiche su cui si intende focalizzare l'attenzione. L'illuminazione dinamica, infine, è il sistema che può, più degli altri, avere un potenziale interpretativo. La dinamicità della luce, infatti, è fortemente utilizzata come elemento di narrazione degli spazi e spesso può prevedere anche una componente di interattività in grado di fornire una maggiore personalizzazione dell'esperienza visiva.<sup>83</sup>

Gli apparecchi di illuminazione e le sorgenti luminose a disposizione della progettazione espositiva contemporanea sono in continuo miglioramento e sempre più in grado di rispondere adeguatamente alla necessità di enfatizzare l'esperienza all'interno degli spazi espositivi. Le caratteristiche delle opere esposte e la strategia espositiva complessiva devono orientare la scelta degli apparecchi. Si è parlato in precedenza dell'uso scenografico della luce, quello che maggiormente soddisfa l'esigenza di rendere gli spazi 'vivi' e narrativi. Questa funzione ha dei parallelismi con il teatro ed è per questo che molto spesso vengono utilizzati degli

---

<sup>82</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 358-376; D. Dernie, *op. cit.*, p. 17; P. Hughes, *op. cit.*, p. 132; <http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017)

<sup>83</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 199-205; P. Hughes, *op. cit.*, pp. 138-141.



apparecchi in uso per la scenografia teatrale e se ne elencano qui di seguito alcuni. I proiettori sono, ad esempio, apparecchi in grado di concentrare la luce in uno spazio di azione definito; i sagomatori sono fari che proiettano o una luce localizzata e sagomata o immagini disegnate su lastre di vetro o gobo;<sup>84</sup> i dimmer permettono di variare l'intensità della luce; i motorizzati sono proiettori che possiedono motori interni in grado di muovere i relativi specchi, lenti e lampade funzionali all'ottenimento di numerosi effetti. Per ottenere luce colorata, infine, si ricorre all'uso di gelatine, ovvero filtri traslucidi o trasparenti in policarbonato che vengono fissati su un telaio di metallo da posizionare davanti all'apparecchio.<sup>85</sup>



Figura 74: Proiettore (Fonte: <https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html>)

<sup>84</sup> Il gobo è una piastrina metallica su cui vengono incise delle immagini. Tale immagini sono proiettate nell'ambiente, posizionando davanti al sagomatore il gobo e facendo passare attraverso di esso la luce.

<sup>85</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 378-380; D. Dernie, *op. cit.*, p. 139; P. Hughes, *op. cit.*, pp. 144, 150-151.



Figura 75: Proiettore (Fonte: <https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html>)



Figura 76: Sagomatore (Fonte: <https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html>)



Figura 77: Proiettore per scritte luminose e proiezione gobo e sagome scenografiche  
(Fonte: <https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html>)

## 2.2.2 Suono

La luce, quando è utilizzata come mezzo narrativo, viene spesso affiancata al suono, determinando un connubio capace di innescare una risposta emotiva nel visitatore che agisce su due livelli sensoriali. Il suono e la luce, insieme, possono diventare potenti mezzi espressivi in grado di narrare uno spazio attraverso il dinamismo sincronizzato di tracciati sonori e luminosi.<sup>86</sup>

La conoscenza viene impartita in modo diverso in base ai sensi coinvolti.<sup>87</sup> Il senso dell'udito fa appello, maggiormente degli altri sensi, alla nostra sfera inconscia, intuitiva. La caratteristica che distingue tutte le manifestazioni sonore è l'impossibilità di poter essere viste. Esse non forniscono immagini predeterminate, ma, tuttavia, hanno un notevole potere immaginifico, essendo in grado di evocare immagini interne nella mente di ciascun ascoltatore. La musica e il suono sono direttamente coinvolti nella generazioni di emozioni: il nostro

<sup>86</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 358-373.

<sup>87</sup> Cfr. *Museo sensibile. Suono cit.*, p. 71.

umore può essere influenzato da un semplice suono, che può inaspettatamente migliorare il nostro stato d'animo rendendoci allegri o può repentinamente rattristarci.

Il suono può essere un elemento fondamentale a supporto di uno spazio espositivo progettato, in grado di innescare e facilitare la comprensione dei contenuti.<sup>88</sup> Esso possiede, infatti, uno straordinario potere comunicativo, di cui può giovare la presentazione degli oggetti in mostra.<sup>89</sup> Il suono può essere elemento narrativo per la spiegazione acustica delle opere esibite; può essere impiegato per creare un'ambientazione in relazione agli oggetti esposti, evocando periodi storici, contesti sociali o geografici tale da favorire una fruizione immersiva; può, infine, essere concepito come un accompagnamento presente lungo il percorso espositivo per guidare e coinvolgere emotivamente il visitatore.<sup>90</sup>

La componente acustica nei percorsi espositivi può prevedere musiche, suoni, voci e rumori. Il museografo che vuole includere la parte sonora nell'allestimento deve adattarsi alle soluzioni proposte sul mercato che sono soluzioni già ingegnerizzate in base a schemi di principio ipoteticamente tipici della situazione museale, tuttavia basate su hardware e software solo limitatamente flessibili e adattabili.<sup>91</sup>

In particolare la componente sonora può essere integrata nell'allestimento in due modi differenti: in maniera diffusa nello spazio espositivo o, altrimenti, localizzata in relazione ad un'opera o a un video. Nel primo caso si tratta di diffondere i contenuti in modo uniforme, senza pressioni sonore elevate sull'area di ascolto dei visitatori e non vi sono microfoni da controllare. Solitamente si cerca di ricorrere ad apparecchiature di dimensioni ridotte, casse acustiche, che è preferibile nascondere nel layout dell'allestimento. Quando il contenuto audio è localizzato, assumendo una valenza didattica in relazione ad un'opera o semplicemente ad un video, è necessario irradiare i contenuti su un'area molto limitata, senza disturbare la zona adiacente, avendo cura di risolvere tutte le problematiche che possono nascere nel caso in cui l'ambiente abbia un'acustica

---

<sup>88</sup> Cfr. P. Hughes, *op. cit.*, p. 168; <http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017).

<sup>89</sup> Cfr. *Museo sensibile. Suono cit.*, p. 79.

<sup>90</sup> <http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017).

<sup>91</sup> Ringrazio l'Ingegnere Roberto Furlan per le preziose indicazioni su questo aspetto.

con un'elevata riverberazione.<sup>92</sup> È importante valutare il grado di separazione acustica tra gli spazi, in modo tale che ogni area sonora sia distinta affinché il visitatore non risulti distratto da emissioni acustiche provenienti da altri ambienti. Per evitare ciò si può ricorrere, pertanto, a barriere acustiche capaci di isolare le singole aree di suono.<sup>93</sup> Tecnologie sempre più sofisticate permettono poi, grazie a rilevatori di presenza, l'attivazione di descrizioni vocali semplicemente con l'avvicinamento dell'utente all'opera.<sup>94</sup>



Figura 78: Esempi di apparecchi per fornire un suono localizzato (Fonte: <https://www.holosonics.com/applications/museums/>)



Figura 79: Esempi di apparecchi per fornire un suono localizzato (Fonte: <https://www.holosonics.com/applications/museums/>)

---

<sup>92</sup> Ringrazio l'Ingegnere Guido Diamanti per avermi fornito utili informazioni utili su questo argomento.

<sup>93</sup> Cfr. P. Hughes, *op. cit.*, pp. 168-176.

<sup>94</sup> Cfr. *Manuale di progettazione cit.*, pp. 358-373; *Museo sensibile. Suono cit.*, p. 32.

### 2.2.3 Tecnologie digitali

L'avvento dell'era digitale ha provocato delle trasformazioni nella fruizione museale. La rivoluzione informatica ha portato allo sviluppo di nuove forme di comunicazione, contraddistinte da una sempre maggiore ibridazione dei linguaggi. Ciò ha configurato nuove modalità di accesso ai beni culturali e ha rimodellato l'approccio alla conoscenza, innescando un rapporto totalmente rinnovato tra gli oggetti e il pubblico.<sup>95</sup>

I media digitali sono a servizio del contenuto da veicolare e non dovrebbero, pertanto, essere utilizzati fini a se stessi nell'autoccelebrazione della tecnologia. Essi rendono accessibili gli oggetti, le relazioni tra questi e la conoscenza in modo creativo e sinestetico, attraverso un confronto che può essere individuale o partecipato. Riescono a comunicare informazioni e concetti complicati in maniera chiara e semplice, rendendoli comprensibili.<sup>96</sup>

Le tecnologie digitali devono essere funzionali alla valorizzazione delle raccolte museali e delle storie che si vogliono raccontare, non configurandosi, al contrario, come la loro sostituzione. A volte ad esempio, davanti ad un monitor presente lungo il percorso espositivo si ha l'impressione di sprecare del tempo, perché viene imposto di focalizzare l'attenzione su di esso, piuttosto di visitare lo spazio museale reale. Un eccessivo uso delle proiezioni comporta il rischio di innescare un coinvolgimento passivo del visitatore, che si trova a guardare la televisione in pubblico. Solo quando le tecnologie digitali sono in grado di trasformare lo spazio espositivo e di generare un'esperienza tale da creare nel fruitore la memoria della visita e l'apprendimento risultano vincenti. Esse devono essere impiegate se funzionali alla narrazione e sono sicuramente più efficaci quando provocano una specifica risposta emotiva da parte del pubblico.<sup>97</sup>

Due aspetti che possono caratterizzare le tecnologie digitali sono l'interattività e la multimedialità. Entrambe, potenzialmente, sono in grado di accrescere l'efficacia comunicativa dei contenuti da veicolare, sollecitando la curiosità e l'interesse dei visitatori. La multimedialità consiste nella possibilità di un uso integrato contemporaneo di più media, prevedendo, pertanto, la combinazione di più codici comunicativi: quelli dello scritto, del sonoro, delle immagini fisse e in

---

<sup>95</sup> Cfr. C. Tosco, *op. cit.*, p. 163.

<sup>96</sup> Cfr. <http://www.atelier-brueckner.com/en> (consultato il 22-03-2017).

<sup>97</sup> Cfr. *Museo sensibile. Suono cit.*, p. 28; D. Dernie, *op. cit.*, p. 10; P. Hughes, *op. cit.*, p. 169.

movimento. Per meglio comprendere questo aspetto si riporta la definizione di multimedialità data da Fabia Molteni, Cinzia Rizzo e Franco Rolle di NEO [Narrative Environments Operas]:

Utilizzare gli strumenti della multimedialità non significa, per noi, mettere in mostra un *touch screen*, far ascoltare una musica, proiettare un video; multimediale significa capire come l'uomo è inserito in una complessità plurisensoriale e coinvolgerlo in un'esperienza collettiva.

Dopo lo sfarzo estetico degli anni Ottanta e il 'troppo pieno' di questi ultimi anni, le nuove tecnologie sembrano essere diventate da un lato parte imprescindibile della nostra quotidianità e dall'altro una moda in fase di esaurimento vista talvolta con il sospetto causato dalla facile spettacolarità di un uso meramente decorativo e scenografico o ancor peggio da un abuso e da una profonda incomprensione delle opportunità che offre.

Multimediale per noi è avere l'opportunità, come dice la parola stessa, di far dialogare diversi linguaggi, di mettere in comunicazione differenti realtà, di abbinare spazio e tempo. Da anni il nostro lavoro si articola proprio su questi due elementi: lo spazio dove si vive un'esperienza [...] e il tempo, il tempo narrativo, il tempo del racconto.<sup>98</sup>

L'interattività, invece, è la prerogativa dei media digitali di offrire la partecipazione attiva al fruitore, all'interno di un processo di trasferimento delle informazioni. L'interattività, pertanto, costituisce un metodo per stimolare il coinvolgimento del visitatore e per calarlo in maniera memorabile all'interno dei contenuti di un percorso espositivo. È prioritario coinvolgere il fruitore sul piano emozionale, prima di cercare e indurre una sollecitazione a livello conoscitivo. È importante catturare l'attenzione del visitatore attraverso qualcosa di piacevole e divertente, piuttosto di imporsi in maniera didattica e imperativa. In questo modo, i contenuti anche più difficili verranno trasmessi e acquisiti. L'interattività, inoltre, deve essere configurata in modo tale che l'utente capisca in maniera immediata come poter interagire attivamente. Se la comprensione dei meccanismi risulta difficile e complicata, ciò comporta una rapida perdita d'attenzione. È significativo riportare ciò che Paolo Rosa di Studio Azzurro affermava a riguardo:

Cercare una relazione attraverso interfacce semplici, sistemi amichevoli. Fuori da tutta la gamma d'interfacce utilitaristiche, mouse, tastiere, data glove o quanto altro ci ricolleggi ad una lettura tecnologica della relazione. Meglio se nell'ambiente non compare nemmeno l'ombra di un

---

<sup>98</sup><http://www.adi-design.org/upl/Immagini%20interne%20per%20le%20news/ennezerotre.pdf> (consultato il 26-11-2016)

filo elettrico. Questo permette di vedere con più chiarezza, non la “tecnologia”, ma i suoi effetti. Questo permette di relazionare con più efficacia il mondo immateriale delle immagini, dei suoni, con quello materiale degli oggetti o degli ambienti con cui si completa l’opera. [...]. Le “interfacce naturali” [...] non utilizzano sistemi simbolici, concorrono inoltre a favorire un’azione, o reazione, pre-logica, istintiva, e a confrontarla, ma solo successivamente, con un approccio più razionale.<sup>99</sup>

L’interattività, inoltre, può essere progettata per singoli fruitori o per far partecipare, in contemporanea, più persone: ognuna di queste due strategie presenta i propri vantaggi e svantaggi. L’interattività per utenti singoli è in grado di generare una profonda relazione tra il contenuto e il fruitore, con il limite, tuttavia, che una sola persona per volta possa partecipare al processo. L’interattività di gruppo assegna un ruolo a ciascuno degli utenti. ‘Lavorare’ insieme può essere gratificante, ma nello stesso momento anche scoraggiante per alcuni, pertanto è necessario fare una riflessione a priori cercando di capire se il pubblico di un determinato museo o di una mostra sarebbe portato all’interazione con altre persone. Inoltre, se il meccanismo di interazione prevede un numero minimo di partecipanti, potrebbe non essere attivato nel caso di mancato raggiungimento di tale numero.<sup>100</sup>

Numerose sono le tecnologie digitali a servizio della logica espositiva, caratterizzate da un costante aggiornamento e una continua evoluzione. Si può effettuare un distinguo tra le tecnologie presenti all’interno dello spazio e quelle destinate a modellarlo. Queste ultime posseggono la potenzialità di incidere sulla fruizione, permettendo di renderla immersiva. Suoni, luci colorate, proiezioni che occupano interi muri, pavimenti o soffitti possono trasformare completamente un luogo, creando un ambiente simulato. Tale atmosfera costruita, suscitando emozioni o stati d’animo, sollecita i sensi del fruitore. Questi vive un’esperienza, trasportato in luoghi e tempi atti a contestualizzare gli oggetti esposti o le tematiche espositive. I contenuti, pertanto, sono veicolati in maniera immediata, poiché la comunicazione e l’apprendimento si verificano passando dal livello emozionale.<sup>101</sup>

---

<sup>99</sup> R. A. Currà, *op. cit.*, p. 47.

<sup>100</sup> Cfr. P. Hughes, *op. cit.*, pp. 156-157.

<sup>101</sup> Cfr. D. Dernie, *op. cit.*, p. 10; P. Hughes, *op. cit.*, pp. 161-170.



## Capitolo 3

# Un caso studio contemporaneo: gli allestimenti temporanei degli oggetti d'arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale

Una volta un uomo scoprì nel suo campo una statua di marmo di grande bellezza. La portò da un collezionista che amava tutte le cose belle, gliela offrì e questi la acquistò a un prezzo molto alto. Poi si salutarono.

Mentre l'uomo tornava a casa con i soldi pensò tra sé: «A quanto nella vita corrisponde questo denaro! Come si può dare tutto questo per un pezzo di pietra scolpita, sepolta e dimenticata sotto terra per mille anni?»

Il collezionista invece osservava la statua e pensava: «Che splendore, che vita! Che sogno! Ancor fresca dopo un dolce sonno di mille anni. Come si può cedere tutto questo per del denaro, arido e inanimato?»

Kahlil Gibran, *Il precursore*

Come è stato già accennato nell'introduzione, a partire dal 2016 ho avuto l'opportunità di collaborare attivamente con l'Arma dei Carabinieri e, in particolare, con il suo reparto specializzato che si occupa di contrastare i crimini in danno del nostro patrimonio artistico e paesaggistico, il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, che ha sede a Roma. Questa esperienza unica è stata ricca di risvolti positivi per il mio settore di ricerca, poiché mi ha permesso di relazionarmi direttamente con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, più specificatamente collaborando con la Direzione generale Musei, l'Università degli Studi Roma Tre e l'Arma dei Carabinieri stessa all'organizzazione di una mostra di beni culturali trafugati e successivamente recuperati dai cosiddetti 'Carabinieri dell'Arte'. Di tale mostra, intitolata *L'Arma per l'Arte e la Legalità* e ospitata presso la Galleria Nazionale d'Arte Antica in Palazzo Barberini a Roma, dal 14 luglio al 30 ottobre 2016, ho avuto la possibilità di seguire tutte le fasi organizzative, concentrandomi, in particolare, sull'allestimento. Rappresentando un caso di studio vissuto in prima persona, non solo come spettatrice silenziosa ma come 'addetta ai lavori', si è considerata l'opportunità di analizzare questa mostra e il suo impianto allestitivo all'interno della trattazione dottorale. Questo riferimento espositivo è stato contestualizzato in una tematica più ampia. Come accennato nell'introduzione verrà, pertanto, approfondito il tema degli allestimenti temporanei degli oggetti d'arte recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, di cui verranno elaborate delle linee guida nel prossimo capitolo.

La mostra in oggetto ben si presta a configurarsi come caso studio contemporaneo, poiché la struttura allestitiva progettata si affida alla narrazione per generare un'intima connessione tra i beni culturali esposti e i fruitori. Gli ambienti espositivi diventano dei veri e propri spazi narrativi, che corrispondono ad una delle filosofie della progettazione contemporanea emersa durante la trattazione e agli orientamenti condivisi da molti architetti coinvolti nell'indagine realizzata. Come fanno notare Ulrich Schwarz: «*Objects can't talk. But you can tell stories by arranging objects*» e Peter Higgins: «*[...] we usually consider the exhibition to be an immersive narrative experience, that provides a focussed journey for the visitor [...]*»,<sup>102</sup> costruire delle storie con gli oggetti attraverso il loro allestimento può servire a renderli parlanti, comprensibili. E l'allestimento di *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, che verrà approfonditamente illustrato nei

---

<sup>102</sup> Frasi tratte dalle interviste riportate nel capitolo 2.1.

paragrafi successivi, è strutturato in maniera tale da ricostruire fisicamente l'ideale percorso che i beni trafugati compiono dall'illegalità alla legalità, ponendo particolare attenzione alle operazioni di recupero di tali beni effettuate dai 'Carabinieri dell'Arte'.

L'Italia custodisce la maggioranza del patrimonio storico artistico mondiale. Nonostante sia già grande la quantità di beni culturali conosciuti e studiati, tanto ancora rimane da scoprire nel nostro territorio nazionale. Esistono parti del sottosuolo e dei fondali marini ancora non esplorati, che potrebbero conservare testimonianze appartenenti a tempi e civiltà passate. Sono proprio queste aree, quando facilmente accessibili e non sorvegliate, che purtroppo spesso sono oggetto di ricerche archeologiche non autorizzate che portano al ritrovamento di reperti, immessi successivamente nel mercato illegale. Il *Codice dei beni culturali e del paesaggio* (Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42) sancisce che le cose identificate come beni culturali ai sensi dell'articolo 10: «[...]», da chiunque e in qualunque modo ritrovate nel sottosuolo o sui fondali marini, appartengono allo Stato e, a seconda che siano immobili o mobili, fanno parte del demanio o del patrimonio indisponibile, ai sensi degli articoli 822 e 826 del codice civile». <sup>103</sup> Il Codice suddetto, inoltre, stabilisce che «Le ricerche archeologiche e, in genere, le opere per il ritrovamento delle cose indicate all'articolo 10 in qualunque parte del territorio nazionale sono riservate al Ministero», <sup>104</sup> che può eventualmente delegarle a soggetti pubblici o privati, ai sensi dell'articolo 89. <sup>105</sup> Chiunque esegua ricerche archeologiche non autorizzate o scopra fortuitamente cose immobili o mobili elencate nel citato articolo 10, non denunciandole entro ventiquattro ore al soprintendente, al sindaco o all'autorità di pubblica sicurezza e non provvedendo alla loro conservazione temporanea, <sup>106</sup> commette, pertanto un reato. <sup>107</sup>

Oltre agli scavi clandestini, i beni culturali sono 'vittime inconsapevoli' di altri reati, quali furti, esportazioni illecite, falsificazioni. Il valore economico attribuito agli oggetti d'arte rende appetibile inserirsi nel mercato del traffico illecito dei beni culturali, per chi non ha una coscienza improntata alla legalità e ai

---

<sup>103</sup> Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, articolo 91, comma 1.

<sup>104</sup> *Ivi*, articolo 88, comma 1.

<sup>105</sup> Cfr. *ivi*, articolo 89, comma 1.

<sup>106</sup> Cfr. *ivi*, articolo 90, comma 1.

<sup>107</sup> Cfr. *ivi*, articolo 175.

valori civili e morali. Per esemplificare, si possono distinguere due macro tipologie di soggetti tra coloro che compiono reati in danno del patrimonio culturale: i criminali che si organizzano per compiere illeciti in questo specifico settore, perché ritenuto remunerativo a fronte di un sistema sanzionatorio non particolarmente coercitivo e, invece, quanti, pur non essendo professionisti del crimine, valutano di volta in volta di sfruttare le occasioni che si presentano loro per lucrare sulla vendita di beni di illecita provenienza o, semplicemente, per impossessarsene, in ogni caso costituendo una minaccia non meno devastante delle azioni della criminalità organizzata.

L'importanza del recupero degli oggetti d'arte sottratti e immessi nel traffico illecito è quanto mai evidente: riportare all'originario contesto e riconsegnare alla pubblica fruizione questi beni non significa solo rimpossessarsi di elementi portatori di valore artistico, ma permette quel ritrovamento dell'identità collettiva che si sgretola ogni qualvolta il nostro patrimonio viene offeso da azioni criminali. I beni culturali sono testimonianza della nostra storia, della nostra memoria, della nostra civiltà, della nostra coscienza nazionale, che si impoveriscono con ogni furto o danneggiamento ai danni del patrimonio. Soltanto attraverso la restituzione alla collettività dei preziosi materiali sottratti alla fruizione, si garantisce la ricomposizione di percorsi storici, culturali e sociali, altrimenti leggibili solo parzialmente. L'Arma dei Carabinieri con il suo reparto specializzato, il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, è impegnato, ormai da anni, nella salvaguardia dei beni artistici, mirando a contrastare le aggressioni criminali che depauperano il patrimonio culturale e la memoria storica di cui esso stesso è portatore. Le attività investigative permettono il recupero di migliaia di beni culturali illecitamente sottratti. Questi, come anticipato in precedenza, molto spesso, prima di essere restituiti ai legittimi proprietari, soggetti pubblici quali musei o privati, vengono mostrati alla collettività, esposti in mostre.

### 3.1 Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale

Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale è un reparto specializzato dell'Arma dei Carabinieri. È stato istituito con il nome di Nucleo Carabinieri Tutela Patrimonio Artistico il 3 maggio del 1969 per contrastare i reati nei confronti del nostro patrimonio culturale. In quel frangente storico, caratterizzato da una significativa ripresa economica, l'Italia assisteva inerme ad esportazioni clandestine di testimonianze culturali, rubate o scavate, sempre più frequenti. L'intensificarsi di questo fenomeno criminoso indusse il Comando Generale dell'Arma dei Carabinieri a costituire presso il Ministero della Pubblica Istruzione il suddetto nucleo, impegnando così alcuni militari nella tutela dei beni paleontologici, archeologici, artistici e storici, per contrastarne la dispersione che si stava mettendo in atto. La sede prescelta per ospitare i 'Carabinieri dell'Arte' fu l'edificio progettato dall'architetto Filippo Raguzzini nella piazza di Sant'Ignazio a Roma, raffinato esempio di architettura tardo-barocca.



Figura 80: Sede del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale

Il 10 febbraio 1975 il Nucleo fu collocato funzionalmente nell'ambito del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, appena istituito ad opera di Giovanni Spadolini.<sup>108</sup> Successivamente, il 5 marzo del 1992, un Decreto<sup>109</sup> del suddetto

---

<sup>108</sup> Il Ministero per i Beni Culturali e Ambientali fu istituito con il Decreto-legge 14 dicembre 1974, n. 657, convertito nella Legge 29 gennaio 1975, n. 5.

<sup>109</sup> Si rimanda al prossimo paragrafo per la trattazione dettagliata di tale Decreto.

Ministero riconobbe giuridicamente quale unità operante presso il Dicastero il Nucleo, che assunse la nuova denominazione di Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Artistico, divenendo l'unico organo competente nella specifica materia a livello nazionale e internazionale, secondo le convenzioni in vigore.

Con l'emanazione del Decreto del Presidente della Repubblica 6 luglio 2001, n. 307, dal 12 agosto 2001 il Comando è diventato Ufficio di diretta collaborazione del Ministro dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, assumendo l'attuale denominazione di Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. La nuova denominazione sottolinea come la salvaguardia sia rivolta verso la totalità delle testimonianze culturali senza prediligerne una particolare tipologia, altresì legittimando 'con forza' l'attenzione che il reparto da sempre riserva anche ai beni paesaggistici.<sup>110</sup> Il Comando, negli anni, si è 'modellato' in maniera tale da rispondere adeguatamente alle esigenze di contrasto nello specifico settore criminale. Attualmente esso prevede un ordinamento strutturato a livello centrale e periferico. La struttura centrale, con sede a Roma, è costituita dall'Ufficio Comando, dal Reparto Operativo e dal Gruppo. Il primo è l'organo che supporta il Comandante nell'azione di comando, controllo e coordinamento delle attività e si articola a sua volta in quattro sezioni, rispettivamente la sezione Addestramento e Studi, la sezione Elaborazione Dati,<sup>111</sup> la sezione Operazioni, la

---

<sup>110</sup> L'articolo 2 del *Codice dei beni culturali e del paesaggio* definisce, infatti, il patrimonio culturale come l'insieme dei beni culturali e dei beni paesaggistici.

<sup>111</sup> La Sezione Elaborazione Dati gestisce la Banca Dati dei Beni Culturali Illecitamente Sottratti, importante fonte investigativa che non ha eguali a livello internazionale, configurandosi come l'archivio informatico di beni da ricercare più consistente al mondo. Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, dal 1980, gestisce tale banca dati denominata 'Leonardo', database in costante aggiornamento in cui si registrano immagini e informazioni descrittive relative ai beni culturali illecitamente sottratti, che costituisce la versione informatica dell'archivio cartaceo, presente già a partire dal 1969. Le segnalazioni riguardanti le denunce di reati commessi in danno delle opere d'arte sono trasmesse da tutte le Forze di Polizia e dagli Uffici del MiBACT al Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. La Sezione Elaborazione Dati dell'Ufficio Comando provvede, successivamente, ad inserire i dati raccolti nella Banca Dati. Questa si configura quale strumento fondamentale per le indagini di polizia giudiziaria, per tutte le Forze di Polizia impegnate nell'attività di tutela del patrimonio culturale sia in Italia sia all'estero. Essa, infatti, in relazione alle opere sottratte, permette di conservarne la memoria, necessaria per proseguire le relative attività investigative anche a distanza di tempo dal reato commesso.

La validità di questo strumento investigativo ha permesso al Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale di guidare il progetto europeo PSYCHE (*Protection System for Cultural Heritage*), finalizzato all'aggiornamento della banca dati Interpol delle opere d'arte rubate. Il progetto, a cui hanno aderito 15 stati europei, ha consentito di standardizzare le segnalazioni sui

sezione Segreteria e Personale, e in una Squadra Servizi. Il Reparto Operativo e il Gruppo sono, invece, due strutture a carattere investigativo. Il primo esercita la funzione di coordinamento operativo con competenza sull'intero territorio nazionale, seguendo le indagini di maggior rilievo, ed è strutturato in tre sezioni, Antiquariato, Archeologia, Falsificazione e Arte Contemporanea, ognuna impegnata in indagini relative al settore che rappresentano. Il Gruppo coordina i quindici Nuclei impegnati in attività investigative pertinenti al territorio di competenza. Tali Nuclei sono dislocati sul territorio nazionale, precisamente ad Ancona, Bari, Bologna, Cagliari, Cosenza, Firenze, Genova, Monza, Napoli, Palermo,<sup>112</sup> Perugia, Roma, Torino, Venezia e Udine, e costituiscono la struttura a livello regionale e interregionale. Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, oltre alla propria articolazione sul territorio nazionale, può anche contare su un proprio Ufficiale a Parigi presso l'UNESCO, dove opera per le materie di settore. Il Comando possiede un organico di circa 300 militari, tutti in possesso di qualificata preparazione, indispensabile per poter intervenire, con competenza, per la tutela del patrimonio culturale, contrastando i reati che lo danneggiano o lo depauperano.

Recentemente, inoltre, è nata la *Task Force* italiana *Unite4heritage*, mediaticamente conosciuta come 'Caschi blu della cultura'. Attualmente, si compone di Carabinieri del Comando e da esperti del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, che potranno, in futuro, essere integrati da funzionari del MIUR e da membri di Associazioni, con consolidata esperienza in campo internazionale, per l'individuazione dei quali è prevista l'emanazione, da parte del MiBACT, di specifici bandi. Il Governo italiano ha promosso l'istituzione di tale unità nell'ambito della coalizione globale *Unite4heritage*, voluta dal Direttore Generale dell'UNESCO, Irina Bokova. Il progetto è stato annunciato dal Ministro Dario Franceschini nel marzo del 2015 e ribadito alla Conferenza internazionale dei Ministri della Cultura, tenutasi a Milano (EXPO 2015) il 31 luglio 2015; si è concretizzato il 16 febbraio del 2016, con la firma di un *Memorandum*, tra il Governo italiano e l'UNESCO, che prevede l'impiego della *Task Force* in missioni internazionali di salvaguardia del patrimonio

---

beni culturali da ricercare. Alla banca dati Interpol, infatti, presto giungeranno, in un formato unico e codificato che ricalca quello della banca dati italiana, le informazioni sui reati commessi nelle varie nazioni in danno del patrimonio culturale, facilitando così l'azione investigativa di tutte le Forze di Polizia del mondo.

<sup>112</sup> A Siracusa vi è una Sezione dipendente dal Nucleo di Palermo.

culturale mondiale a rischio: in caso di calamità naturali o di crisi prodotte dall'uomo, in una cornice di sicurezza. L'Italia, quindi, è la prima nazione al mondo ad aver costituito un'unità di tal sorta, a disposizione della comunità internazionale. Divenuti subito modello di riferimento per gli altri Paesi, i 'Caschi blu' sono intervenuti per la prima volta proprio di recente, in occasione del drammatico terremoto che ha colpito le zone del centro Italia, recuperando numerose opere d'arte sepolte tra le macerie.

Come ricorda il Generale di Brigata Fabrizio Parrulli, Comandante dei Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale:

A pochi mesi dalla sua istituzione ed ancor prima che fossero definiti i dettagli tecnici della collaborazione con l'UNESCO, la *task force* italiana è intervenuta nelle località colpite dal terribile terremoto avvenuto il 24 agosto e da quello non meno lesivo del 30 ottobre di quest'anno nell'Italia centrale. L'impegno del team è stato finalizzato ad individuare luoghi sicuri per depositare i beni a rischio, ad estrarre da chiese, musei, palazzi pubblici o abitazioni pericolanti o parzialmente distrutti beni culturali a rischio di ulteriore danneggiamenti anche a causa degli agenti atmosferici, a coordinare le attività di trasporto e messa in sicurezza di tali beni. Il lavoro compiuto dalla *task force*, in sinergia con gli organi territoriali del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, la Protezione Civile, i Vigili del Fuoco e il mondo del volontariato, ha consentito il recupero e la messa in sicurezza di moltissimi beni culturali. Capolavori e documenti di archivio, beni di carattere devozionale e libri antichi, ovvero tutto ciò che costituisce il valore e la memoria degli abitanti di quelle cittadine così martoriate, sono stati messi in salvo e saranno presto restaurati per ritornare appena possibile nel loro contesto.<sup>113</sup>

Nel 2016 inoltre, nell'ottica di ampliare le potenzialità del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, è stato previsto per la prima volta l'inserimento di Ufficiali della Riserva Selezionata, in relazione alla loro professionalità maturata nella vita civile.

Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale esercita il proprio ruolo di protezione e salvaguardia del patrimonio nazionale attraverso numerose e svariate attività, operando con il supporto di tutte le componenti dell'Arma dei Carabinieri e in sinergia con le altre Forze di Polizia e le articolazioni territoriali

---

<sup>113</sup> F. Parrulli, *Il Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale*, in *La tutela tricolore. I custodi dell'identità culturale*, catalogo della mostra (Firenze, Gallerie degli Uffizi, 20 dicembre 2016 – 14 febbraio 2017), sillabe, Città di Castello 2016, p. 84.



del MiBACT. Il Comando conduce indagini volte ad individuare gli autori dei numerosi tipi di reato che minano l'integrità del patrimonio culturale (furto, appropriazione indebita, scavo archeologico non autorizzato, esportazione illecita, falsificazione, ricettazione, commercio illegale, danneggiamento o distruzione di monumenti, violazione di vincoli paesaggistici eccetera) e a recuperare i beni trafugati. Con la collaborazione del Raggruppamento Aeromobili Carabinieri e di altri reparti specifici dell'Arma, quali le unità a cavallo e le unità subacquee, esso effettua un monitoraggio costante di tutte quelle zone dove è necessario tutelare i caratteri identitari naturalistici o creati dall'uomo nel corso della storia: siti archeologici terrestri e marini, aree di interesse paesaggistico, siti Patrimonio Mondiale dell'UNESCO. Il Comando controlla, inoltre, le attività, le manifestazioni e i luoghi, fisici e virtuali, legati alla compravendita di beni culturali: fiere, aste, negozi di antiquari e di rigattieri, gallerie, siti web dell'*e-commerce*, quale ad esempio e-bay. Verifica, infine, l'adeguatezza delle misure di sicurezza adottate all'interno di musei, biblioteche e archivi, gestisce la Banca Dati dei Beni Culturali Illecitamente Sottratti, già citata in precedenza e partecipa alle Unità di Crisi e Coordinamento Nazionale e Periferiche, in relazione al proprio intervento per la messa in sicurezza di beni culturali in zone del territorio nazionale colpite da calamità naturali.

Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale non è attivo esclusivamente sul territorio italiano, ma estende la propria missione di salvaguardia nei confronti dei patrimoni culturali relativi agli stati esteri. Conduce, infatti, attività investigative per recuperare beni culturali italiani esportati illegalmente o beni culturali appartenenti ad altri paesi, rubati e successivamente immessi nel mercato illecito in Italia, all'estero o sul territorio di quegli Stati stessi. Molto spesso le indagini, infatti, travalicano i confini nazionali e grazie alla cooperazione tra Forze di Polizia, all'Interpol e alle rogatorie internazionali è possibile recuperare beni trafugati 'approdati' in territori stranieri. Il Comando, inoltre, è promotore di corsi di formazione specialistica destinati a magistrati, a componenti delle Forze di Polizia, a funzionari e tecnici dei Ministeri della Cultura e delle Dogane di paesi esteri. Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale è spesso, inoltre, il modello di riferimento per la creazione di simili reparti specializzati che si costituiscono in altre nazioni. Esso, inoltre, collabora con le organizzazioni sovranazionali che operano per la tutela del patrimonio culturale mondiale, quali UNESCO, ICCROM E ICOM, e lavora in sinergia con gli organismi internazionali di polizia. Attraverso l'Interpol ad

esempio, si è avviato un rapporto di cooperazione tra le Polizie di tutto il mondo, che permette la predisposizione e la condivisione di strategie comuni di contrasto all'attività criminosa a danno del patrimonio culturale e che consente di ottenere informazioni e dati, molto spesso risolutivi delle indagini. Il Comando interviene anche nelle operazioni di mantenimento della pace, offrendo un supporto specialistico ai contingenti militari italiani. I Carabinieri del Comando Tutela Patrimonio Culturale erano presenti in Kosovo, nel 2002, per censire i beni artistici a rischio nelle chiese, poi in Iraq, negli anni 2003-2004, per inventariare, attraverso fotografie d'archivio e schede, i numerosissimi reperti archeologici saccheggiati dal Museo di Baghdad<sup>114</sup> e, nel periodo tra il 2003 e il 2006, nuovamente in Iraq, nella zona di Nassirya, nell'ambito dell'operazione di rafforzamento della pace *Antica Babilonia*, per contribuire alla formazione della polizia locale, per predisporre piani di sicurezza dei siti archeologici e per condurre indagini che hanno permesso il recupero di moltissimi beni scavati illecitamente e immessi sul mercato. Il Comando, infine, da poco tempo può anche intervenire nel mondo tramite la *Task Force* Carabinieri *Unite4Heritage*, citata in precedenza, in situazioni di crisi pre o post conflittuale o in caso di calamità naturali, dove il patrimonio culturale è a rischio e necessita di tutela.<sup>115</sup> Il Generale Fabrizio Parrulli chiarisce che, in questi difficili contesti, tale unità avrà

[...] i compiti di valutare i danni e i rischi per il patrimonio culturale, elaborare piani operativi per le misure urgenti per proteggere il patrimonio a maggior rischio, fornire la propria supervisione tecnica e di formazione al fine di aiutare le autorità nazionali nell'attuazione di misure di preparazione e in risposta alle emergenze per la protezione e la salvaguardia del

---

<sup>114</sup> Le informazioni foto-descrittive di tali beni furono, allora, trasmesse alla banca dati 'Leonardo', alla banca dati Interpol e all'UNESCO, per garantirne la riconoscibilità a livello internazionale, ostacolandone così il commercio illegale.

<sup>115</sup> Cfr. F. Parrulli, *op. cit.*, pp. 78-85; *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, catalogo della mostra (Roma, Gallerie Nazionali di Arte Antica di Roma – Palazzo Barberini, 14 luglio -30 ottobre 2016), a cura di G. Calcani, A. Deregibus, Edizioni Efesto, Roma 2016, pp. 41-45; A. Merra, V. Sola, *Il Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale*, in *L'Arma per l'Arte. Beni Culturali di Sicilia recuperati dal Nucleo Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale*, catalogo della mostra (Palermo, Albergo dei Poveri, 27 ottobre – 27 dicembre 2009), a cura di A. Mormino, G. Cassata, C. Pastena, F. Spatafora, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Dipartimento dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Palermo 2010, pp. 17-22; Ministero per i beni e le attività culturali, *Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale*, Edizioni Polistampa, Firenze 2009, pp. 3-7.

Oltre ai riferimenti bibliografici citati, ringrazio per i chiarimenti e le preziose spiegazioni utili all'elaborazione del paragrafo il Colonnello Alberto Deregibus, il Tenente Colonnello Roberto Colasanti e il Maggiore Gianluca Ferrari del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale.

patrimonio culturale di quell'area, di fornire la propria assistenza nel trasferire beni mobili a rischio in rifugi sicuri.<sup>116</sup>

### **3.2 Il ruolo delle Istituzioni nello sviluppo della cultura della legalità nel settore del patrimonio culturale**

La Costituzione della Repubblica italiana, all'articolo 9, sancisce l'impegno dello Stato nella tutela del paesaggio e del patrimonio storico e artistico nazionale: «La Repubblica [...] tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione».<sup>117</sup> Tutte le Istituzioni del Paese, pertanto, dovrebbero agire per perseguire questa importante missione. Affinché le azioni di salvaguardia possano essere efficaci, tale missione deve essere perseguita da tutta la collettività, nella quale, pertanto, deve essere radicata in maniera forte una coscienza di legalità in relazione a questo specifico settore. Lo Stato deve aiutare a sviluppare un senso di appartenenza al patrimonio culturale, a partire dalle generazioni più giovani. Questo obiettivo è condiviso a livello internazionale, affermato dal 1970, quando la Conferenza generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura (UNESCO), riunitasi a Parigi nella sua sedicesima sessione, adotta il 14 novembre del 1970 la *Convenzione concernente le misure da prendere per vietare e impedire ogni illecita importazione, esportazione e trasferimento di proprietà riguardanti beni culturali*. Questa convenzione, ratificata dall'Italia il 2 ottobre del 1978, intende migliorare e garantire la salvaguardia dei beni culturali nei Paesi contraenti, mediante la cooperazione internazionale. È la prima tra le convenzioni dedicate alla protezione dei beni culturali mobili in tempo di pace, integrando così la precedente Convenzione dell'Aja del 14 maggio 1954, finalizzata alla protezione dei beni culturali in caso di conflitto armato.

L'articolo 10, comma b, della suddetta Convenzione adottata a Parigi afferma che «Gli Stati parti della presente Convenzione s'impegnano: [...] a fare ogni sforzo, per mezzo dell'educazione, per creare e sviluppare nel pubblico il sentimento del valore dei beni culturali e del pericolo che il furto, gli scavi

---

<sup>116</sup> F. Parrulli, *op. cit.*, p. 84.

<sup>117</sup> Costituzione della Repubblica Italiana, articolo 9.

clandestini e le esportazioni illecite rappresentano per il patrimonio culturale».<sup>118</sup> Pertanto gli Stati devono impegnarsi attivamente per innescare nella collettività la consapevolezza del valore dei beni culturali, che faccia comprendere, di conseguenza, il pericolo rappresentato dai numerosi reati che aggrediscono il patrimonio storico artistico. È importante sviluppare una cultura della legalità in questo specifico settore e uno dei canali preferenziali è l'educazione.

L'Arma dei Carabinieri è fra le istituzioni che deve diffondere l'importanza della legalità nel settore della cultura. Tra le Forze di Polizia, essa è quella che maggiormente deve essere impegnata a perseguire questo obiettivo. All'Arma dei Carabinieri, e più specificatamente al suo reparto specializzato, infatti, è da sempre attribuita una preminenza nella tutela del patrimonio culturale, riconosciuta dal Decreto del 5 marzo del 1992 dell'allora Ministero per i Beni Culturali e Ambientali.<sup>119</sup> Attraverso tale Decreto, il Ministero:

Ritenuto che per l'assolvimento dei compiti devoluti al Ministero concernenti la sicurezza del patrimonio culturale e la vigilanza sugli enti, istituti e associazioni, nonché la promozione delle iniziative necessarie per la protezione del patrimonio storico, artistico e ambientale [...], si rende utile l'impiego di personale specializzato;

Considerati l'alta specializzazione e il notevolissimo patrimonio informatico acquisiti in ventuno anni di attività nel settore dai carabinieri per la tutela del patrimonio artistico che già operano alle dipendenze funzionali del Ministero per i beni culturali e ambientali;

Considerata l'opportunità di definire in modo più sistematico i collegamenti funzionali tra il Comando carabinieri tutela patrimonio artistico e il Ministero per i beni culturali e ambientali attraverso una precisa individuazione dei compiti e delle attività;

Decreta:

Art. 1.

Presso il Ministero per i beni culturali e ambientali è istituito il Comando carabinieri per la tutela del patrimonio artistico (T.P.A.).

Art. 2.

Agli ufficiali, ai sottufficiali e ai carabinieri del Comando carabinieri per la tutela del patrimonio artistico sono attribuite in delega le funzioni spettanti al Ministero per i beni culturali e ambientali per tutto ciò che concerne:

a) la sicurezza del patrimonio culturale;

b) l'acquisizione di notizie atte a far promuovere le iniziative necessarie per la protezione del patrimonio storico artistico (nonché per la protezione dei beni ambientali).

---

<sup>118</sup> Convenzione dell'UNESCO 14 novembre 1970, articolo 10.

<sup>119</sup> Il Decreto faceva seguito ad una direttiva del Ministro dell'Interno adottata il 12 febbraio 1992, che tra i propri intendimenti includeva il consolidamento dei comparti di specialità delle Forze di Polizia.

Art. 3.

I carabinieri per la tutela del patrimonio artistico, nelle materie demandate alla potestà del Ministero per i beni culturali e ambientali svolgono altresì attività di prevenzione e repressione per quanto attiene alla tutela e alla salvaguardia del patrimonio storico, artistico, culturale ed ambientale nonché il recupero dei beni culturali, del materiale scientifico e didattico inerente ai beni stessi e svolgono ogni altra attività che il Ministero ritenga necessaria per l'assolvimento delle funzioni attribuitegli dalla legge.

Art. 4.

L'attività di vigilanza, prevenzione e repressione, [...], è svolta per la tutela degli interessi pubblici indicati dalle summenzionate leggi e mira ad assicurare la tempestività e l'efficacia dell'intervento del Ministero per i beni culturali e ambientali.

Art. 5.

Il Comando carabinieri per la tutela del patrimonio artistico opera, in delega e su direttiva del Ministro per i beni culturali e ambientali cui riferisce nel rispetto delle vigenti disposizioni di legge, su tutto il territorio nazionale e, nei limiti delle convenzioni e della prassi internazionale all'estero, in collaborazione con gli organismi interessati. Per gli aspetti tecnici l'attività del Comando carabinieri per la tutela del patrimonio artistico sarà integrata e sorretta dai competenti organi e servizi del Ministero per i beni culturali e ambientali.<sup>120</sup>

Successivamente la preminenza dell'Arma nella salvaguardia del patrimonio storico e artistico è stata ribadita da un Decreto del Ministero dell'Interno del 28 aprile del 2006. Tale Decreto sul riassetto dei comparti di specialità delle Forze di Polizia ha assegnato al Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale la funzione unica di polo di gravitazione informativa e di analisi, in questo settore specifico, a favore di tutte le Forze di Polizia e che si estende anche agli Organismi internazionali.

[...]. Al fine di ottimizzare l'impiego delle risorse disponibili e di rafforzare il coordinamento operativo delle Forze di polizia, in data 12 febbraio 1992 il Ministro dell'interno adottò un'apposita direttiva volta, fra l'altro, al consolidamento dei comparti di specialità delle Forze di polizia a competenza generale, prevedendo, a tal fine, che la Polizia di Stato e l'Arma dei carabinieri dovessero tener conto dell'esigenza di sviluppare le potenzialità operative dei rispettivi comparti di specializzazione, privilegiando anche la mirata qualificazione del personale destinato a prestare servizio nelle citate specialità. Attesa la estrema dinamicità del sistema ed il lungo tempo trascorso, la menzionata direttiva necessita di interventi di adeguamento, in primo luogo in conseguenza dell'evoluzione del quadro legislativo, che ha contribuito a creare problemi di sovrapposizione delle competenze di più Forze di polizia nei medesimi ambiti di attività. [...].

---

<sup>120</sup> Decreto del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, 5 marzo 1992.

La direttiva del 1992 attribuisce la titolarità del comparto di specialità [relativo alla tutela del patrimonio culturale] all'Arma dei carabinieri, che opera attraverso il Comando carabinieri tutela del patrimonio culturale. Nel settore della tutela dei beni culturali sussistono anche funzioni specifiche del Corpo della guardia di finanza con riguardo alla competenza generale ad essa demandata in materia di polizia economica e finanziaria ed, in particolare, in relazione a quanto previsto dall'art. 2 del decreto legislativo n. 68 del 2001 che demanda alla predetta Forza di polizia i compiti di prevenzione, ricerca e repressione delle violazioni in materia di risorse e mezzi finanziari pubblici impiegati a fronte di uscite del bilancio dello Stato nonché di programmi pubblici di spesa e di demanio e patrimonio dello Stato, ivi compreso il valore aziendale netto di unità produttive in via di privatizzazione o di dismissione. Stante quanto precede, in base all'assetto normativo vigente, l'Arma dei carabinieri continuerà a svolgere il proprio consolidato ruolo prioritario nelle funzioni di sicurezza che attengono alla salvaguardia del patrimonio archeologico, artistico e storico nazionale, ferme restando le competenze della Guardia di finanza per quel che concerne i compiti di prevenzione, ricerca e repressione delle violazioni in materia di demanio e patrimonio pubblico, compresa la gestione delle società a capitale pubblico operanti nel settore.<sup>121</sup>

L'Arma dei Carabinieri è stata un fine interprete del pericolo, in costante crescita, a cui erano esposti i beni culturali su scala globale, nonostante non fossero più presenti scenari di guerra. È stata la prima Forza di polizia al mondo a dotarsi di un reparto specializzato nel contrasto dei reati a danno del patrimonio culturale. Con l'istituzione del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale nel 1969, l'Italia anticipò di un anno una delle raccomandazioni indicate nella sopracitata Convenzione UNESCO del 1970, che invitava gli Stati membri a creare servizi specifici tesi alla protezione dei rispettivi patrimoni storico artistici. Una Forza di polizia con un reparto specializzato di tal natura non può prescindere da un'azione costante di sensibilizzazione della collettività sull'importanza della salvaguardia del patrimonio culturale, inteso quale manifesto dell'identità nazionale. Varie sono le azioni che vengono messe in atto dall'Arma dei Carabinieri attraverso la sua 'articolazione' specialistica per radicare la cultura della legalità in questo specifico settore. Una di queste è fornire, sulle pagine web del suo sito istituzionale dedicate al Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, indicazioni di supporto al cittadino, suggerendo le misure e i comportamenti da adottare in particolari situazioni, quali, ad esempio, nel caso di ritrovamento fortuito di reperti archeologici o di acquisto di beni di interesse culturale. Il Comando, inoltre, ha realizzato l'applicazione *iTPC*, per dispositivi mobili, smartphone e tablet, unico esempio al mondo nel settore. Sfruttando le

---

<sup>121</sup> Decreto del Ministero dell'Interno, 28 aprile 2006.

potenzialità della tecnologia, si è voluto creare un canale di comunicazione, che consenta ai cittadini di relazionarsi con il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale e di ottenere informazioni utili. Attraverso tale applicazione, ad esempio, è possibile segnalare opere di dubbia provenienza, comparando immagini di opere d'arte con quelle presenti in un archivio informatico dedicato, che corrisponde all'interfaccia pubblica della Banca Dati gestita dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale presente sul sito web dell'Arma.<sup>122</sup> Il Comando, inoltre, sensibilizza i proprietari di beni culturali all'impiego di un documento, l'*Object-ID*, scaricabile o compilabile on-line sul sito web dell'Arma dei Carabinieri oppure sull'applicazione *iTPC*. Tale documento è utile ai possessori di beni d'arte, perché, compilandolo e conservandolo, permette loro di memorizzare le caratteristiche essenziali degli oggetti posseduti, che, in caso di furto, possono essere agevolmente informatizzate nella Banca Dati dei Beni Illecitamente Sottratti, per l'attivazione delle ricerche. Un'altra attività funzionale alla diffusione della cultura della legalità nel settore della salvaguardia del patrimonio culturale è l'organizzazione di esposizioni temporanee di oggetti trafugati e successivamente recuperati e restituiti alla pubblica fruizione. Tali manifestazioni permettono di ammirare delle testimonianze artistiche di grande valore, mostrando il rischio che si corre se non si attuano misure che ne evitino la dispersione e ne garantiscano, piuttosto, la tutela. Uno degli eventi espositivi più recenti, *L'Arma per l'Arte e La Legalità*,<sup>123</sup> ha registrato il coinvolgimento di numerose scuole, attraverso visite guidate tenute direttamente da Ufficiali del Comando, circostanza che rende evidente l'impegno dell'Arma dei Carabinieri nella diffusione della cultura della legalità in questo specifico settore a partire dalle generazioni più giovani.<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Scattando una fotografia con il proprio dispositivo mobile e caricandola nell'app, è possibile attivare una comparazione automatica con le immagini contenute nella sezione pubblica della Banca Dati, permettendo così di verificare se il bene fotografato risulta tra quelli trafugati da ricercare.

<sup>123</sup> La mostra sarà l'oggetto del prossimo paragrafo.

<sup>124</sup> Cfr. F. Parrulli, *op. cit.*, pp. 78-85; Il Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale, in *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, cit., pp. 41-45; A. Merra, V. Sola, *op. cit.*, pp. 17-22; Ministero per i beni e le attività culturali, *op. cit.*, pp. 3-7; Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, *Origini, funzioni e articolazioni. Legislazione di tutela*, 2008, pp. 184-190; <http://www.unesco.org/eri/la/convention.asp?KO=13039&language=E#1> (consultato il 20-05-2017).

Per comprendere pienamente il ruolo educativo svolto dall'Arma è determinante riferirsi alle parole del Generale di Brigata Fabrizio Parrulli, Comandante dei Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, a cui è stata sottoposta una breve intervista, che si riporta integralmente qui di seguito.

**L'Arma dei Carabinieri è coinvolta direttamente nello sviluppo di una coscienza sociale improntata alla tutela dei beni culturali. Qual è, nello specifico, l'impegno del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale e perché questo compito di "istruzione alla legalità" è inderogabile?**

*L'Arma dei Carabinieri è impegnata attivamente nel rendere manifesta l'importanza che la cultura della legalità nel settore della tutela del patrimonio culturale sia condivisa da un numero sempre crescente di persone. È un obiettivo che non ci si può astenere dal perseguire, in quanto le nostre testimonianze storiche, artistiche e paesaggistiche sono valori fondanti della nostra società ed è opportuno proteggerle. Il Comando mette in atto numerose azioni e misure atte proprio a far comprendere che la tutela del patrimonio culturale deve essere intesa come un'operazione collettiva composta dai singoli contributi di ognuno di noi.*

**Perché è importante rendere partecipi i cittadini delle iniziative e delle azioni che l'Arma dei Carabinieri svolge ai fini della tutela del patrimonio culturale nazionale?**

*La difesa del nostro patrimonio è un'azione costante e quotidiana che deve essere perseguita da tutta la collettività. Rendere partecipi i cittadini delle azioni svolte nello specifico settore dall'Arma dei Carabinieri significa sensibilizzarli sul rischio di sgretolamento dei nostri valori identitari se si permette che la noncuranza e il disinteresse nei confronti delle testimonianze culturali prevalgano sulla tutela.*

**Le esposizioni temporanee di opere d'arte sottratte al traffico illecito sono strumentali a rendere manifesto il rischio di impoverimento culturale, generato dalle aggressioni criminose. Quali sono i punti di forza di questi**

---

Oltre ai riferimenti bibliografici citati, ringrazio per i preziosi suggerimenti utili all'elaborazione del paragrafo il Luogotenente Claudio Sensidoni del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale.



**eventi nel veicolare la necessità di mettere in atto azioni di salvaguardia nei confronti del nostro patrimonio?**

*Le esposizioni temporanee, a differenza di altre iniziative, permettono di porre l'attenzione sul crescente bisogno di diffondere una cultura della legalità in questo specifico settore, raggiungendo e confrontandosi con un pubblico ampio e diversificato. Attraverso la comunicazione immediata propria delle mostre, è possibile dialogare con un gran numero di persone di età e formazione differenti. Offrendo loro la possibilità di vedere direttamente opere sottratte al traffico illecito, si rende percepibile concretamente il depauperamento del nostro patrimonio che si determina ogni volta che viene compiuto un reato. Il messaggio veicolato in tal modo è più forte ed efficace rispetto ad una semplice lettura di dati relativi a questo specifico comparto criminale.*

### 3.3 La mostra *L'Arma per l'Arte e la Legalità*



Figura 81: Pannello utilizzato per pubblicizzare la mostra (Fonte: Università degli Studi Roma Tre)

Tra le esposizioni temporanee realizzate dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, spicca per la novità da essa rappresentata la mostra *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, ospitata presso la Galleria Nazionale d'Arte Antica in Palazzo Barberini a Roma, dal 14 luglio al 30 ottobre 2016. Questo caso studio, come è stato già chiarito nell'apertura del capitolo, è stato selezionato per il carattere innovativo di cui è portatore. L'allestimento è concepito quale elemento di comunicazione per creare degli spazi narrativi. Alcuni elementi allestitivi, infatti, vengono utilizzati in modo comunicativo per trasmettere un messaggio e illustrare un racconto. L'innovazione di tale mostra non si esaurisce in questi aspetti, ma ad essi si aggiunge la circostanza che è la prima volta che vengono presentate insieme un gran numero di opere sottratte al mercato clandestino e si focalizza l'attenzione sulle operazioni di recupero. Presentando alcune significative opere frutto dei più recenti recuperi effettuati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, l'esposizione testimonia concretamente i risultati dell'impegno di questo reparto specializzato a difesa del patrimonio

storico e artistico negli ultimi anni. Sono esibite circa duecento opere per un arco cronologico di oltre tre millenni, dai bronzetti nuragici dell'età del Bronzo a un disegno di Modigliani. Diverse le tipologie di oggetti presenti in mostra, reperti archeologici, dipinti, manoscritti, elementi liturgici, che rendono evidente quanto sia vasta e poliedrica l'azione dell'attività criminosa, che si rivolge alla totalità del patrimonio culturale. Tutti i beni d'arte esposti sono stati sottratti dal traffico illecito grazie alle operazioni dei Carabinieri. Non tutti gli oggetti presenti in mostra, tuttavia, sono stati già restituiti ai legittimi proprietari che hanno subito il furto, collezionisti privati o soggetti pubblici quali musei, o assegnati agli Enti destinati a conservarli in caso di reperti provento di scavi clandestini. La maggior parte delle opere, infatti, essendo le indagini relative ancora in corso, sono sottoposte a sequestro giudiziale ed è pertanto l'Autorità Giudiziaria a doversi esprimere in relazione alla possibilità di mostrarli in esposizioni temporanee. Per tutte le altre opere per cui è avvenuta la restituzione, è il possessore a concederne il prestito.

*L'Arma per l'Arte e la Legalità* è frutto della sinergia di tre 'attori' istituzionali: l'Arma dei Carabinieri, in particolare il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, e più specificatamente la Direzione generale Musei e la Galleria Nazionale d'Arte Antica, e l'Università degli Studi Roma Tre.

Il progetto espositivo che guida il racconto museale che si snoda all'interno di otto sale al piano terra di Palazzo Barberini nasce dalla volontà di illustrare in maniera provocatoria e suggestiva l'ideale percorso che i beni trafugati, successivamente recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, compiono dall'illegalità alla legalità. L'allestimento sfrutta vari elementi per tradurre tale racconto sul piano emozionale, affinché i visitatori siano immersi in ambienti 'parlanti', quali ad esempio la variazione dell'illuminazione, l'uso del colore delle pareti e della presenza/assenza dei pannelli esplicativi.



Figura 82: Palazzo Barberini



Figura 83: Prospetto principale di Palazzo Barberini



Figura 84: Pannello presente in mostra atto ad illustrare il percorso espositivo (Fonte: MiBACT-Direzione generale Musei)

Il percorso espositivo inizia in una piccola sala molto illuminata che è stata allestita in modo da riprodurre uno scenario archeologico intatto, per testimoniare l'importanza che il contesto assume in relazione alle opere d'arte. Ogni volta che viene commesso un furto, uno scavo clandestino, una esportazione illecita, il bene culturale viene separato dal proprio contesto, sia questo un museo, una collezione privata, uno scenario archeologico, e viene, pertanto, così privato di preziose informazioni, poiché il contesto è parte integrante della storia dell'opera. Ragioni storiche, ad esempio, hanno determinato la presenza di un'opera d'arte in una determinata collezione di un museo. Poi ancora, solo attraverso il ritrovamento di un oggetto nell'esatta collocazione su un fondale marino, può essere ricostruito e raccontato l'episodio del passato, come un naufragio, di cui è testimone silenzioso l'oggetto stesso: informazioni che, invece, si perdono se il reperto è rinvenuto nel corso di scavi clandestini subacquei, operati da soggetti non autorizzati motivati da ragioni economiche e non di studio e ricerca. Per far emergere l'importanza del contesto per le opere d'arte, la sala viene trasformata idealmente in un mitreo per



evocare la possibile collocazione originale della prima opera che apre la mostra, ovvero una scultura romana raffigurante Mitra che uccide il toro, proveniente da scavi clandestini. Le pareti sono state 'foderate' con immagini fotografiche riproducenti il mitreo esistente nei sotterranei di Palazzo Barberini, non essendo possibile utilizzare quello da cui la statua proviene perché molto compromesso. La sala è caratterizzata da un'illuminazione intensa, atta a rappresentare la situazione ideale del bene culturale, collocato all'interno del proprio contesto archeologico non violato dai tombaroli. Oltre a questa raffinata scultura, il piccolo ambiente ospita, in un angolo defilato, una vetrina che mostra alcuni pezzi della scultura stessa. Sopralluoghi nell'area dello scavo clandestino, individuata grazie alle indagini dei Carabinieri, hanno infatti portato alla luce frammenti scultorei perfettamente combacianti con la statua, a cui saranno nuovamente 'agganciati' grazie a interventi di restauro futuri. La scelta di mostrare anche i ritrovamenti successivi è dovuta alla volontà di evidenziarne l'importanza: come detto in precedenza, le attività investigative del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale hanno fortunatamente condotto all'individuazione del luogo dello scavo clandestino, confermato dai frammenti perfettamente combacianti con la scultura trafugata, permettendo così la riappropriazione di tutte le informazioni connesse al contesto archeologico da cui la scultura proviene.



Figura 85: Prima sala del percorso espositivo



Figura 86: Vetrina con i frammenti appartenenti alla scultura esposta nella prima sala

Da questa prima sala dalle dimensioni esigue e molto illuminata si accede ad un ambiente più grande, caratterizzato da un allestimento volutamente caotico che vuole suggerire il caos generato dall'atto criminoso. Opere di tipo diverso sono disposte in maniera confusa e volutamente destabilizzante come se fossero nella quadreria o nel deposito di un ricettatore. I dipinti sono 'ammassati' su una parete, disposti senza cesure spaziali e senza riguardo alla visibilità e all'apprezzamento della singola opera, alcune parti di epigrafi sono collocate a terra in maniera disordinata, alcune piccole vetrine mostrano, in situazioni spiazzanti, tipologie diverse di oggetti, come ad esempio una ceramica antica insieme a un violino. Molti beni, inoltre, sono affiancati dall' 'arma del delitto', (taglierini, metal detector eccetera), ovvero gli strumenti che spesso vengono utilizzati per commettere reati in danno del patrimonio culturale. Il segno di un gessetto contorna queste armi del delitto e la maggior parte delle opere, ricostruendo in maniera provocatoria la scena di un crimine, alla stregua di un omicidio. Altri espedienti sono utilizzati per coinvolgere emotivamente lo spettatore e per enfatizzare il tema dell'illegalità affrontato in questo ambiente espositivo.

All'inizio del percorso sono state collocate alcune casse lignee con all'interno delle anfore, ammassate contro una parete, 'foderata' a tutta altezza da un'immagine fotografica di un deposito di un ricettatore; un dipinto è collocato su una parete che propone la fotografia di un caveau. Pareti di colore nero, scarsa illuminazione, mancanza di pannelli esplicativi concorrono ad evocare una situazione di buio, di difficoltà di comprensione, da cui tutto è annientato ad eccezione della bellezza, del valore estetico intrinseco ai singoli oggetti, che sopravvivono senza la necessità di spiegazioni. Unica indicazione testuale, insieme ai cartellini che accompagnano le opere, è l'articolo 10 del *Codice dei beni culturali e del paesaggio*, che indica le numerose tipologie di oggetti che possono essere considerati beni culturali, opere di tipo diverso accumulate dalla connotazione di 'testimonianza di civiltà' proprio come quelle che è possibile osservare all'interno della sala. Tale articolo, tuttavia, viene riprodotto sulle pareti del locale in modo disgregato e scomposto, per ricreare quell'effetto di disorientamento generato ogni qual volta un'opera d'arte viene separata dal suo contesto, sia esso un museo, una chiesa, un fondale marino, un archivio o un sito archeologico.



Figura 87: Seconda sala del percorso espositivo





Figura 88: Seconda sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri)

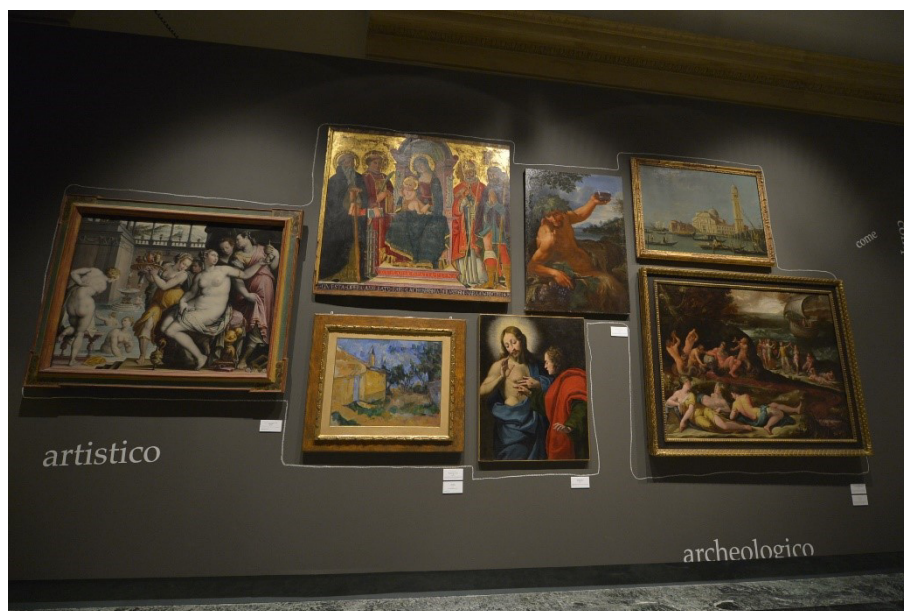


Figura 89: Particolare della quadreria (Fonte: Arma dei Carabinieri)



Figura 90: Le epigrafi



Figura 91: Vetrina che espone un *askos* risalente al IV-II secolo a.C. e un violino di Andrea Amati



Figura 92: Le 'armi del delitto', il metal detector



Figura 93: Le 'armi del delitto', il taglierino





Figura 94: Il deposito di un ricettatore e casse lignee con anfore



Figura 95: Un dipinto 'ambientato' in un caveau (Fonte: Arma dei Carabinieri)

Le sale successive sono caratterizzate da pareti di colore sempre più chiaro e da un'illuminazione sempre più intensa, in modo da evocare il percorso ideale che le opere trafugate compiono dalla confusione generata dall'atto criminoso al ripristino dell'ordine, reso possibile dalle operazioni di rinvenimento dei Carabinieri. Queste sale sono arricchite da pannelli didattici che offrono al visitatore non solo approfondimenti sul valore artistico delle opere esposte, ma soprattutto, di queste, raccontano la storia relativa al trafugamento e al successivo recupero. La comunicazione fornita attraverso i pannelli didattici tradizionali è integrata dalla possibilità di interagire con alcuni *touch-screen* collocati nei locali, che, interrogati, offrono informazioni aggiuntive sul percorso di visita.

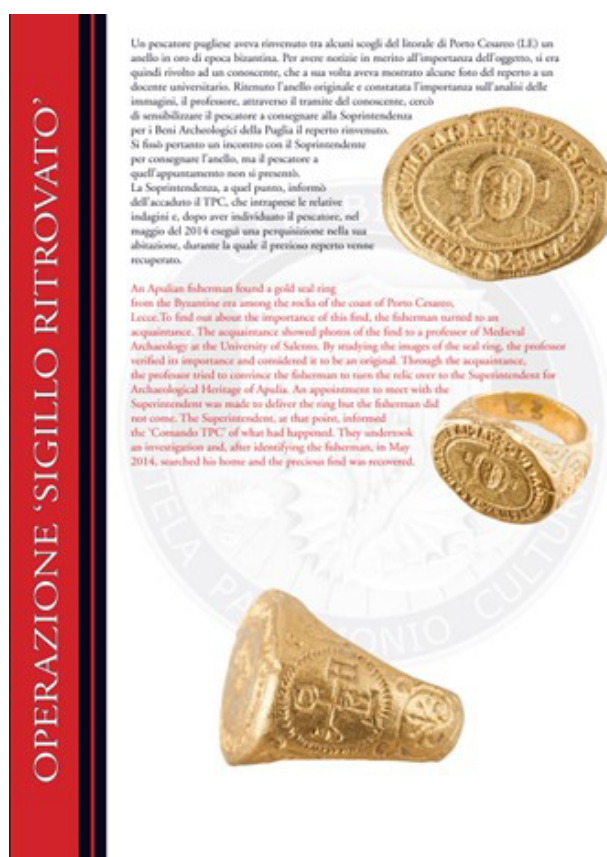


Figura 96: Pannello didattico presente (Fonte: Università degli Studi Roma Tre)



Figura 97: Pannello didattico presente (Fonte: Università degli Studi Roma Tre)

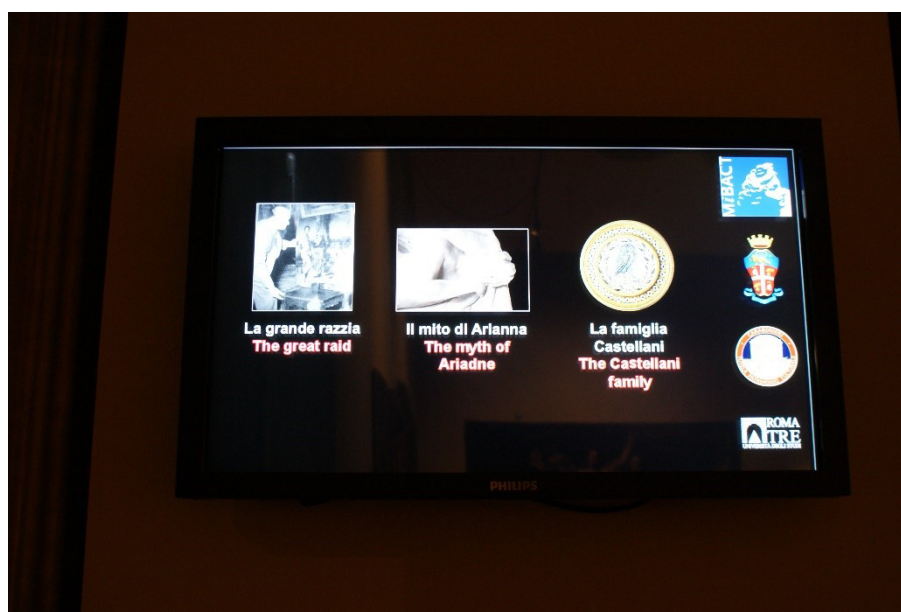


Figura 98: Touch-screen

Il piccolo andito a cui si accede dopo aver visitato la ‘sala del Caos’ e che immette agli ambienti dedicati allo ristabilimento della legalità è utilizzato per affrontare il tema delle alterazioni che spesso molte opere d'arte, immesse nel mercato illecito, subiscono per diverse ragioni: la volontà di renderne più difficoltosa l'identificazione, di agevolarne il trasporto o di aumentarne il valore economico. L'oggetto rubato viene alterato, modificandone la struttura o smembrandolo in più parti.<sup>125</sup> L'unico manufatto presente in questo piccolo spazio è un'anfora del VII secolo a.C. che, molto manomessa, è testimonianza di queste operazioni spesso compiute dai ‘predatori dell'arte’.



Figura 99: Ambiente dedicato al tema delle alterazioni subite dalle opere d'arte (Fonte: Arma dei Carabinieri)

---

<sup>125</sup> I dipinti esportati illecitamente, per ragioni di occultamento, a volte subiscono la stesura di un nuovo strato di pittura sulla superficie originale, asportato raggiunta la destinazione desiderata. Gli affreschi staccati, invece, sono spesso ricoperti con una patina di gesso per commercializzarli come pannelli per costruzione.



La sala successiva è la prima delle stanze in cui l'illuminazione, dal buio, inizia ad essere più intensa e il colore delle pareti, dal nero, inizia a schiarirsi. Qui, infatti, le pareti sono grigie e vi è una luce uniforme, espedienti utili a rappresentare un primo passaggio dall'illegalità alla legalità, ovvero quando gli oggetti trafugati vengono presi in considerazione non solo per il loro valore estetico, ma perché portatori di storia e di valori identitari, dopo essere stati recuperati dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. In questa sala sono esposti eccezionali capolavori, testimonianza di civiltà di per sé: alcune epigrafi, una scultura romana raffigurante Arianna dormiente, che è l'«immagine di copertina» della mostra, riprodotta nei pieghevoli e nel catalogo, tre Veneri marmoree e l'*Epistola de insulis nuper inventis* di Cristoforo Colombo, riproduzione e traduzione in latino dell'originale autografo, stampata a Roma nel 1493 dal tipografo tedesco Stephan Planck, in meno di 20 copie. Vi sono inoltre ceramiche figurate, tra cui un'idria etrusca attribuita al Pittore di Micali della fine del V secolo a.C., il cui soggetto figurativo è la metamorfosi dei pirati Tirreni trasformati da Dioniso in delfini, traduzione artistica di un celebre inno omerico. Tale scena è presentata, ingrandita, su un pannello a parete, per poter apprezzarne i dettagli.



Figura 100: Ingresso della quarta sala espositiva (Fonte: Arma dei Carabinieri)





Figura 101: Quarta sala del percorso espositivo



Figura 102: Quarta sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri)

Le ultime sale sono caratterizzate da pareti di colore sabbia e da un'illuminazione intensa, atte a suggerire la compiutezza dell'ideale percorso che guida il racconto espositivo e che da una confusione iniziale generata dagli atti criminosi termina con il ritorno all'ordine della legalità. La sala immediatamente successiva a quella che ospita l'Arianna dormiente evoca l'ulteriore passaggio nel percorso che da una condizione di illegalità conduce al ripristino della legalità, rappresentato dal riconoscimento avvenuto non solo dell'importanza storica e identitaria del singolo oggetto, ma anche del contesto di provenienza. È la sala che più delle altre, in una prospettiva archeologica, focalizza l'attenzione sull'importanza del ritrovato contesto, permettendo di ammirare, uno accanto all'altro, due sarcofagi etruschi in terracotta e mostrando in sequenza continua gli affreschi provenienti da una tomba di Paestum. Tali affreschi, insieme ad altre pitture preromane e medievali esposte nella stessa sala, anticipano la sezione pittorica, dedicata all'esposizione di quadri trafugati e successivamente recuperati. Si accede poi alla sala dedicata al racconto delle operazioni di recupero più recenti effettuate dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Alcune delle opere esposte sono state recuperate durante l'allestimento della mostra, quale una kylix, un disegno di Amedeo Modigliani e alcune sculture lignee raffiguranti santi. Nella sala sono presenti, ancora, gli ori della collezione Castellani trafugati dal Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia custoditi in due vetrine e le riproduzioni di quattro dei diciassette dipinti rubati dal Museo di Castelvecchio a Verona nel novembre del 2015. I quadri sono stati recuperati in Ucraina a maggio del 2016 e, in attesa del rientro in Italia, sono state collocate in mostra delle riproduzioni che sarebbero state eventualmente sostituite con gli originali, non appena disponibili.



Figura 103: Quinta sala del percorso espositivo



Figura 104: Quinta sala del percorso espositivo



Figura 105: Sesta sala del percorso espositivo



Figura 106: Settima sala del percorso espositivo (Fonte: Arma dei Carabinieri)



Il percorso espositivo termina in una sala in cui è proiettato un video istituzionale che illustra le attività del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, oltre a raccontarne la storia ripercorrendone le tappe dal momento dell'istituzione nel 1969. I visitatori raggiungono l'uscita confrontandosi con dei pannelli in cui vengono dati suggerimenti e consigliati comportamenti da adottare in relazione a determinate situazioni, come ad esempio in caso di ritrovamenti di reperti in mare o nel sottosuolo e di acquisto di beni di interesse culturale. Tali pannelli sono comunicativi e di immediata lettura, poiché al testo affiancano una vignetta in grado di visualizzare in maniera esilarante la situazione a cui si rimanda.

Il progetto espositivo racconta l'ideale percorso compiuto dai beni culturali sottoposti ad aggressioni criminose dal buio e dalla confusione generati metaforicamente dall'illegalità alla luce e all'ordine creati dalla nuova linfa vitale che scaturisce dal ripristino della legalità, portando alla conoscenza dei fruitori l'importante azione dell'Arma dei Carabinieri nella tutela del patrimonio culturale. Tale narrazione si compie sfruttando l'allestimento che è utilizzato in chiave comunicativa e che configura gli ambienti come veri e propri spazi narrativi. Proprio questa connotazione rende *L'Arma per l'Arte e la Legalità* una mostra assolutamente innovativa, in quanto la sua 'veste' espositiva si ricollega direttamente ad una delle filosofie dell'espore contemporaneo, emersa nella trattazione. La luce, il colore delle pareti e la grafica sono elementi dell'allestimento che vengono utilizzati per illustrare un racconto, comunicando in maniera immediata concetti e sensazioni tali da coinvolgere il visitatore sul piano emozionale. Alla 'modulazione' della luce e al colore delle pareti che si schiarisce durante il percorso vengono affidate la rappresentazione del passaggio dalla generazione della confusione alla progressiva acquisizione dell'ordine. La grafica, inoltre, è un altro elemento che recita un ruolo chiave nel rendere l'allestimento 'parlante'. Il posizionamento di parole di colore bianco sulle pareti nere della sala atta a rappresentare il caos avvolge lo spettatore in un ambiente vivo e non asettico. La scelta di non aver pannelli didattici in questa sala per accrescere il senso di disorientamento è un altro espediente allestitivo: qui è una mancanza, di grafica, a contribuire alla creazione di una sensazione. Laddove la sensazione che si vuole trasmettere non è più confusione, ma ordine, vi è l'inserimento di pannelli didattici che aiutano il visitatore a comprendere anche su un livello razionale, e non solo esclusivamente emozionale, ciò che osserva. Come si è detto in precedenza, vi sono anche pannelli che ricorrono a delle vignette, permettendo

così una lettura divertente e una comprensione immediata dei concetti esposti. Oltre agli elementi testuali, vengono utilizzati alcuni segni grafici per focalizzare l'attenzione, in maniera provocatoria, su alcuni oggetti. Alcune opere vengono circondate dal segno di un gessetto, come se ci trovassimo sulla scena di un crimine. Si è voluto allertare il fruitore che anche nel caso in cui l'oggetto delle aggressioni criminose sia un bene culturale, viene compiuto un reato. Vengono inoltre utilizzati alcuni elementi che concorrono alla creazione di allestimenti effimeri, efficaci a porre in una situazione immersiva e d'ambientazione l'opera d'arte, come nel caso delle riproduzioni fotografiche del mitreo nella prima sala, o a rendere evidenti le azioni e le conseguenze prodotte dall'illegalità, quali gli strumenti impiegati dai malviventi per compiere i reati nei confronti dei beni culturali, affiancati alle opere esposte, le fotografie dei magazzini dei ricettatori o di un caveau e le casse usate per il trasporto delle opere.

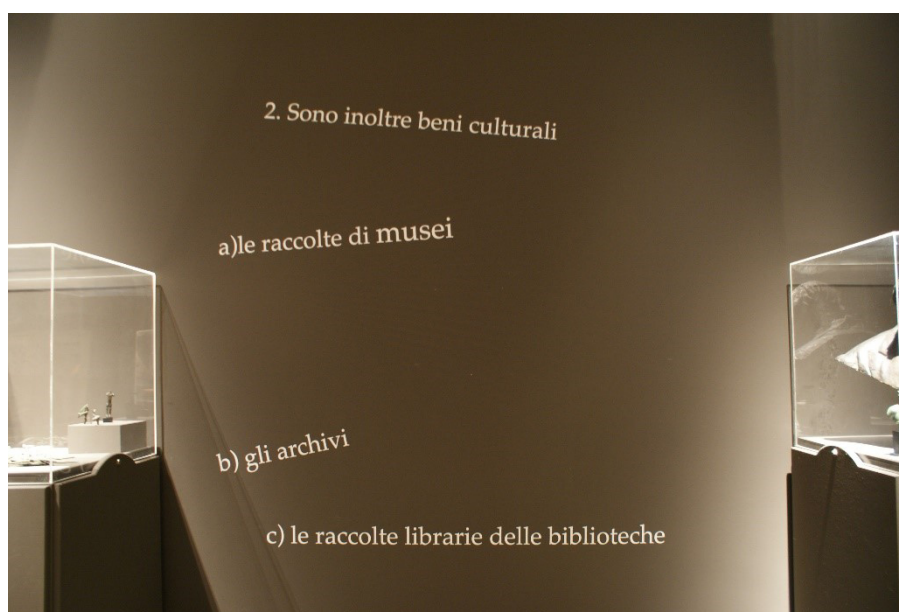


Figura 107: Particolare delle parole 'esplose' sulle pareti del secondo ambiente espositivo



Figura 108: Particolare delle parole 'esplose' sulle pareti del secondo ambiente espositivo

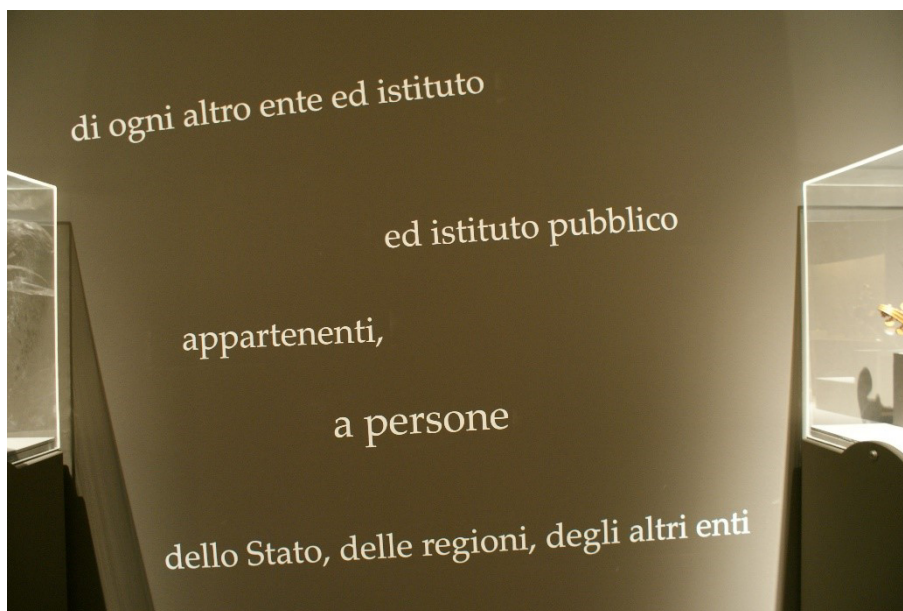


Figura 109: Particolare delle parole 'esplose' sulle pareti del secondo ambiente espositivo



Figura 110: Particolare di una parola 'esplosa' accanto ad un'anfora, provento di scavo clandestino subacqueo nel secondo ambiente espositivo

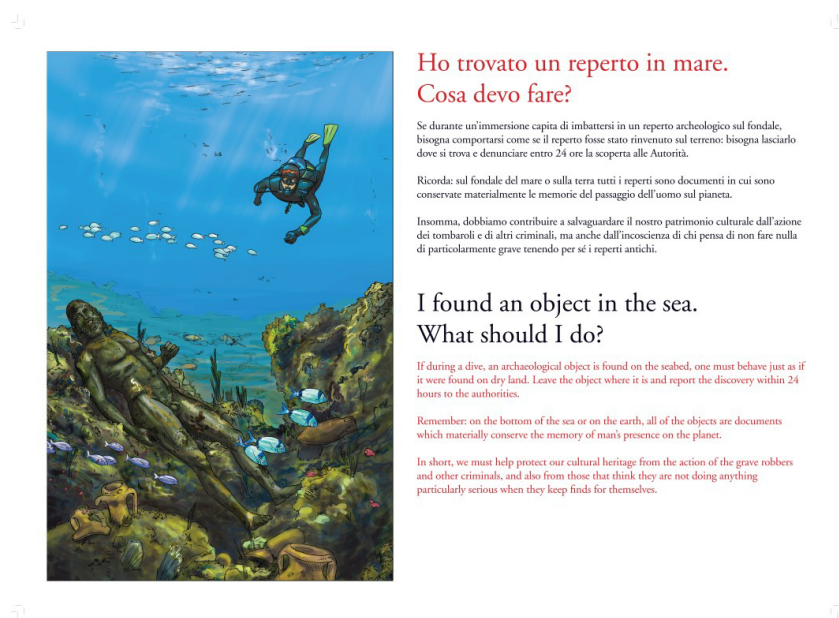


Figura 111: Pannello con vignetta (Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra)





Figura 112: Pannello con vignetta (Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra)



Figura 113: Pannello con vignetta (Fonte: Fonte: Flaviana Flamini, riproduzione dal catalogo della mostra)

Questa iniziativa vede l'impegno in prima persona dell'Arma in relazione alla curatela di una mostra che testimonia l'attività di un suo reparto specializzato, qual è il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. L'intervento diretto del Comando, in questa occasione, ha introdotto una novità nella proposta al pubblico di temi e di contenuti che ha avuto un positivo riscontro nel numero di persone che hanno visitato la mostra.<sup>126</sup> Nelle precedenti iniziative, infatti, le opere d'arte che venivano restituite alla fruizione pubblica dopo essere state recuperate venivano mostrate all'interno di piccole esposizioni con un numero limitato di oggetti, senza apparati comunicativi che arricchissero l'esperienza conoscitiva del fruitore. È la prima volta in cui i beni recuperati, esposti in gran numero, non sono solo presentati fisicamente al pubblico, ma vengono anche raccontati, calandoli in contesti imbevuti di significati. Gli oggetti diventano i protagonisti delle storie di cui sono portatori: si enfatizza, infatti, l'azione di recupero per la sua importanza intrinseca e non in relazione al pregio del bene dal punto di vista artistico. Per questi motivi, *L'Arma per l'Arte e la Legalità* si configura come una nuova tipologia di mostra e potrebbe essere la prima di una serie di mostre organizzate dal Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Questo tipo di esposizione temporanea è ancora soltanto un prototipo, da migliorare, in quanto presenta un punto di debolezza, ovvero che racconta poco: non si danno indicazioni dettagliate in relazione ai reati commessi, non essendo ancora concluse le indagini relative. È una mostra a-tipica. È una novità alla stregua dell'innovazione che fu introdotta nel Novecento, quando si iniziarono ad esporre oggetti diversi dagli usuali: non più esclusivamente i prodotti delle 'belle Arti', quali sculture e dipinti, ma anche fotografie, pellicole cinematografiche, prodotti del design. Era quindi indispensabile far capire ai visitatori che anche questi manufatti erano portatori di valori e fu in questo momento che nacque l'idea di far didattica, perché non si poteva più dare per scontato che il pubblico comprendesse, e quindi apprezzasse, le nuove proposte espositive. Al centro di tale operazione fu Alfred Barr, primo direttore del *Museum of Modern Art* di New York, inaugurato nel 1929. Barr, appena ventottenne, assunse la guida di un museo destinato a rivoluzionare la tradizione espositiva. Un'istituzione museale consacrata all'arte moderna costituiva, infatti, un'assoluta novità nel panorama

---

<sup>126</sup> Oltre 30.000 visitatori hanno visitato la mostra tra luglio e ottobre 2016. Tale cifra si configura come un risultato positivo, considerando il periodo di apertura molto breve, che includeva mesi meno favorevoli, come agosto.

delle pratiche espositive, poiché non vi erano precedenti europei<sup>127</sup> a cui riferirsi ed, eventualmente uniformarsi. Come afferma Karsten Schubert: «Il progetto concepito da Alfred Barr negli anni trenta per il Museum of Modern Art fu davvero rivoluzionario. Per citare le parole dello stesso Barr, divenute famose, si trattava di un “laboratorio, ai cui esperimenti il pubblico è invitato a partecipare”». <sup>128</sup> La vocazione del museo era quella di accogliere l'intera produzione della cultura visiva contemporanea, non limitandosi, pertanto, ad esporre la pittura e la scultura moderne. Esso, inoltre, partecipava attivamente al dibattito critico in tutti i settori di sua competenza. Nel 1937, inoltre, venne istituita una sezione didattica. Barr considerava la funzione educativa del museo un aspetto fondamentale e, per questo, ideò nuovi metodi e strumenti che influenzarono tutta la pratica museale successiva. Le didascalie esplicative, da quel momento non più ritenute trascurabili, furono sempre presenti per fornire al visitatore brevi informazioni significative, le mostre prevedevano eventi collaterali, quali conferenze e visite guidate, e, il più delle volte, la pubblicazione di cataloghi, che si configurarono come un importante mezzo per diffondere il ‘sapere’ del museo. Un altro aspetto a cui Barr diede molta importanza fu la realizzazione di mostre itineranti in tutto il Paese, di cui, fin dall'apertura del museo, si occupava un specifico ufficio.<sup>129</sup>

Oggi, come allora bisognava aggiornare la percezione di ‘operazione culturale’ e far capire che le nuove tipologie di oggetti esposti erano degni di valore, sarebbe opportuno in questo frangente far comprendere le operazioni di recupero. Assume, pertanto, molta importanza la comunicazione museale, di cui l'allestimento è una parte fondamentale.

---

<sup>127</sup> L'esempio europeo in relazione alla pratica museale era un modello imprescindibile per le nazioni occidentali. Sino a quel momento, infatti, i musei americani avevano seguito fedelmente la concezione europea.

<sup>128</sup> K. Schubert, *Museo. Storia di un'idea. Dalla Rivoluzione francese a oggi*, il Saggiatore, Milano 2004, p. 54.

<sup>129</sup> Cfr. K. Schubert, *op. cit.*, pp. 47-60.

## Capitolo 4

# Verso la museografia del simbolo: linee guida per l'esposizione degli oggetti d'arte sottratti all'illegalità

Chiunque abbia una minima nozione tanto dei musei quanto della storia delle civiltà che in essi è conservata, sa bene che dietro la cultura della civiltà occidentale, dominatrice del mondo, ci sono i suoi musei. Inoltre, i veri collezionisti che i musei li hanno fondati, il più delle volte, mentre mettevano insieme i primi pezzi, ignoravano il verso che quella collezione avrebbe imboccato. Quei collezionisti originari, almeno buona parte di loro, probabilmente non si erano nemmeno resi conto di avere tra le mani i primi pezzi delle future grandi collezioni, e che in seguito sarebbero stati esposti, classificati e catalogati. [...].

[...]. Come per Aristotele gli istanti indivisibili sono collegati dalla linea del tempo, così per me gli oggetti sarebbero stati uniti da una storia, una narrazione. Uno scrittore avrebbe dunque potuto redigere il catalogo del mio museo, scriverlo come fosse un romanzo? [...]

[...]: "I musei: [...] sono fatti non per essere visitati, ma per essere sentiti e vissuti; [...]".

Orhan Pamuk, *Il museo dell'innocenza*

Il percorso di ricerca ha indagato il 'fare espositivo' contemporaneo, cercando di delinearne le tendenze in atto e quelle in potenza. È subito venuto alla luce che i musei e le esposizioni, al giorno d'oggi, non possono tralasciare la loro componente comunicativa, di fronte ad un pubblico sempre più numeroso, sempre più interessato e sempre più variegato. Il museo ottocentesco che parla solo agli specialisti non può più esistere ed è per questo che si fanno strada orientamenti che privilegiano la comprensione, la partecipazione attiva e il coinvolgimento dei fruitori. Gli allestimenti raccontano, circondano le persone, trasformano gli spazi, aiutati in questo da strumenti nuovi o meno innovativi, utilizzati in maniera inconsueta. Nella trattazione è emerso come l'allestimento sia un mezzo fondamentale attraverso cui è possibile instaurare un dialogo tra i materiali espositivi e i fruitori, concetto ribadito a più voci anche dai professionisti intervistati nell'indagine condotta: «In estrema sintesi l'allestimento è una forma di progettazione volta alla comunicazione».<sup>130</sup> Quest'affermazione è quanto mai adatta a descrivere gli allestimenti che dovrebbero essere pensati per le mostre del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, che attraverso l'esposizione delle opere trafugate devono trasmettere un messaggio di legalità. Tale argomento è quanto mai innovativo, poiché tale tipologia di mostre costituisce un *unicum* nel panorama espositivo che non è mai stato, sinora, approfondito dalla ricerca nei campi della museografia e della comunicazione museale; ed è quando mai attuale in previsione di un impegno sempre più considerevole dei 'Carabinieri dell'Arte' nel sensibilizzare la collettività, attraverso eventi espositivi, sul rischio di depauperamento che il nostro patrimonio corre, se non si riconosce la tutela quale valore fondamentale condiviso da ciascun singolo. Le esposizioni temporanee sono, infatti, uno degli strumenti messi in campo dall'Arma dei Carabinieri per diffondere la cultura della legalità nel settore dei beni culturali. Come è stato possibile evidenziare nel capitolo dedicato alla mostra *L'Arma per l'Arte e la Legalità*, esposizioni di tale tipologia che puntano sulle azioni di recupero del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale e non sull'eccezionalità dei beni recuperati potrebbero essere replicate in futuro. Questi eventi, in cui le opere d'arte esposte sono strumentali a far comprendere ai fruitori l'immane perdita che si subisce se non vengono messe in atto delle azioni di salvaguardia nei confronti del nostro patrimonio culturale, azioni che devono essere portate avanti da tutti, sono funzionali a diffondere la cultura della legalità nel settore dei beni culturali. Tale intento è avvalorato dall'intervento del Ministro dei Beni e delle Attività

---

<sup>130</sup> Alessandro Colombo, frase tratta dall'intervista riportata nel capitolo 2.1.

Culturali e del Turismo, Onorevole Dario Franceschini, durante la conferenza stampa per l'inaugurazione della mostra suddetta, tenutasi il 14 luglio del 2016 presso Palazzo Barberini. Alla presenza del Comandante Generale dell'Arma dei Carabinieri, del Comandante dei Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, del Direttore della Direzione generale Musei e del Rettore dell'Università degli Studi Roma Tre, il Ministro ha auspicato l'istituzione e la creazione di uno spazio permanente in cui poter esporre alla pubblica fruizione i beni culturali recuperati dai Carabinieri, prima che avvenga la restituzione ai legittimi proprietari, enti pubblici o collezionisti privati. Si riporta qui di seguito uno stralcio del discorso del Ministro.

*Grazie davvero...veramente una bellissima iniziativa per tante ragioni [...], perché come avete appena sentito è il frutto di una collaborazione tra l'Arma dei Carabinieri, il Ministero, l'Università [...]: quante cose si possono fare bene di grande qualità insieme se si lavora fianco a fianco. In secondo luogo, perché Palazzo Barberini è uno dei musei su cui noi abbiamo investito [...], un luogo fortemente simbolico come sede di questa mostra. E poi soprattutto perché raccoglie per la prima volta e in un modo così completo, perché io stesso ho avuto modo di vedere una bella mostra a Cagliari, che raccoglieva alcune delle opere rubate o trafugate e recuperate dai Carabinieri, ma mai di queste dimensioni. E poiché durante il mio mandato abbiamo avuto modo di presentare alla stampa il recupero di opere straordinarie, [...], però vederle tutte insieme [...] dà il senso del lavoro incredibile fatto negli anni dai nostri Carabinieri del Tutela Patrimonio, con dei successi straordinari che hanno avuto il rilievo mediatico che meritavano di avere, altri successi straordinari che non hanno avuto quel rilievo mediatico. Vedere la qualità, l'importanza, la quantità delle opere di questa mostra, davvero, è una grande prova di orgoglio italiano [...].*

*Vedere la mostra, [...], è talmente bella, la vedrete, ed è talmente importante che fa venire voglia di due cose. Una è immaginare perché non farla in un'altra città italiana. [...] sarebbe molto importante avere un'altra città italiana in cui mostrare [...]. Ci lavoreremo. La seconda è che, davvero a me piacerebbe, che ci fosse un luogo importante, poi vedremo dove, tendenzialmente Roma, in cui poter mostrare al pubblico, per un arco di tempo limitato, le opere che sono state recuperate dai Carabinieri; in parte è stato fatto nella sede del Comando, però io penso che avere un luogo in cui insieme si possa mostrare le opere per qualche*

*mele, magari mostrare il restauro, a volte è necessario [...], restauro visibile per il pubblico, mentre lo si fa [...]. Quindi sarebbe molto bello avere un luogo permanente in cui le opere, prima di tornare nei luoghi da cui provengono, dopo il recupero, vengono mostrate al grande pubblico italiano e internazionale. Ci lavoreremo insieme, come sempre in questa formazione di cui sono molto felice [...].*

L'opportunità rappresentata dalla predisposizione di uno spazio di tal natura è quanto mai evidente: si garantirebbe a tutti la possibilità di ammirare opere appena recuperate e ancora in sequestro giudiziale. Nel caso in cui la proprietà dei beni non sia pubblica, tale momento potrebbe costituire un'occasione unica per ammirarli, prima di essere consegnati ai privati, che potrebbero decidere di non concedere il prestito per eventi espositivi futuri.

La predisposizione di uno spazio permanente che accolga a rotazione, per brevi periodi, i beni via via sottratti al traffico illecito deve tenere in considerazione gli aspetti dell'unicità e dell'eccezionalità che contraddistinguono gli eventi espositivi temporanei legati alle operazioni di recupero del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale. Tali aspetti pongono una serie di problematiche in relazione all'allestimento di uno spazio a carattere permanente con oggetti in continua rotazione. Non è, infatti, possibile conoscere con largo anticipo quali beni culturali dovranno essere esposti, poiché ciò dipende dalle operazioni di recupero effettuate, che si verificano grazie al riscontro positivo delle indagini, influenzate da diversi fattori che non è possibile stabilire e programmare. Varie sono, inoltre, le tipologie di tali beni, nonché vari sono i periodi storici che essi rappresentano. Se si vuole enfatizzare l'aspetto didattico di questi eventi espositivi a carattere temporaneo, non puntando sulla mera esibizione estetica dei beni d'arte, è opportuno che alla base dei percorsi espositivi vi sia ogni volta un ordinamento e un racconto. La varietà di informazioni rappresentata dai diversi oggetti che possono essere esposti deve essere, pertanto, tenuta in considerazione, prevedendo un allestimento flessibile. Questa molteplicità di informazioni, seppur ponendo alcune problematiche da risolvere, rappresenta uno dei punti di forza dello spazio espositivo auspicato dal Ministro dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. Un luogo contraddistinto da tale variabilità consentirebbe di catturare l'attenzione dei visitatori e di mantenerne vivo l'interesse, offrendo l'opportunità di ammirare opere sempre nuove, in virtù

del principio di rotazione dell'allestimento, con l'opportunità di riunire nello stesso spazio oggetti diversi, appartenenti a più enti pubblici o soggetti privati. Un altro aspetto che caratterizza tali opere è che sarebbero esposte prima della restituzione ai legittimi proprietari, pertanto ancora in sequestro giudiziale. Come è già stato evidenziato in precedenza, la condizione giuridica delle opere esibite obbligherebbe a tacere determinati dettagli e informazioni, ma l'allestimento dovrebbe essere reso ugualmente 'parlante' per non deludere le aspettative di conoscenza degli spettatori, attratti dal racconto delle operazioni di recupero dei beni. Queste ultime destano interesse, perché si compiono con azioni rischiose spesso contraddistinte da eventi avvincenti, che nell'immaginario collettivo spesso si arricchiscono di particolari da fiction.

L'aspetto che dovrebbe essere esaltato attraverso l'allestimento è il valore di simbolo assunto dalle opere d'arte violate e sottratte alla fruizione collettiva, successivamente 'salvate' grazie ad operazioni di recupero dei 'Carabinieri dell'Arte', che donano loro nuova linfa vitale. Bisognerebbe suscitare un senso di smarrimento e indignazione nel fruitore, mostrando il rischio che si è corso, e che si continua a correre, se mostriamo un atteggiamento noncurante e indolente nei confronti del nostro patrimonio artistico, rischio di perdere la bellezza, il sapere, di dimenticare il genio degli artisti, di cancellare tasselli della nostra storia. Mettendone in luce l'iter di sottrazione e di recupero, queste opere dovrebbero invitare alla riflessione ed essere sinonimo di legalità sensibilizzando la collettività alla tutela.

Qualunque sia lo spazio che verrà scelto per dar forma concretamente alla proposta del Ministro, è possibile elaborare delle linee guida per la creazione e l'allestimento di un luogo espositivo di tal natura. Verrà quindi proposto qui di seguito un masterplan funzionale per l'esposizione degli oggetti d'arte sottratti all'illegalità.

A fronte delle caratteristiche delineate in precedenza sarebbe fondamentale predisporre un allestimento dotato di due anime: una a carattere permanente e l'altra a carattere temporaneo. La prima dovrebbe essere funzionale a una sezione dedicata ad aspetti generali applicabili a qualsiasi oggetto trafugato e sempre presente nello spazio espositivo. Dovrebbero, pertanto, essere qui previsti apparati didattici mirati a fornire al pubblico gli strumenti per comprendere e contestualizzare un'esibizione di beni d'arte così particolare. Sarebbe necessario dare indicazioni sulla storia e sui settori di attività del Comando Carabinieri



Tutela Patrimonio Culturale, rendere evidenti le dinamiche alla base del traffico illecito delle opere d'arte, elencare i reati contro il patrimonio e sottolineare l'importanza della tutela come azione condivisa da tutta la collettività. La seconda anima, invece, dovrebbe essere strumentale ad illustrare aspetti specifici, diversificati ogni volta in relazione alle opere esposte. Gli ambienti dello spazio espositivo dovrebbero essere neutri, in modo tale da poter essere adattati facilmente al mutare delle esposizioni temporanee presenti e alle caratteristiche degli oggetti recuperati. Sarebbe auspicabile il ricorso a criteri allestitivi 'malleabili': tecnologie multimediali, illuminazione, suono, creando ambienti immersivi che sopperiscano alla mancanza di informazioni su indagini ancora in corso e che possano facilitare la comprensione di un racconto che deve necessariamente, come detto in precedenza, guidare l'osservazione delle opere in mostra.

La parte che sarà permanente, a supporto di ogni esposizione temporanea, ovvero l'area espositiva dedicata a far conoscere e dettagliare l'attività del reparto dell'Arma dei Carabinieri specializzato nel patrimonio culturale, è un'area prettamente didattica che deve collocarsi a inizio percorso, per contestualizzare le opere in mostra e rendere comprensibile il filo narrativo che le lega tra di loro. Data la necessità di fornire numerose informazioni all'avvio della visita è necessario trovare un modo per coinvolgere il pubblico, per stimolarne la curiosità senza annoiarlo. Per questo, invece di far ricorso a pannelli descrittivi, si potrebbe far iniziare la visita all'interno di un ambiente immersivo. Uno spazio modellato virtualmente in maniera da riprodurre una stanza di un museo celebre con opere celebri collocate sulle pareti. Tali opere, una dopo l'altra, dovrebbero sparire dalla visualizzazione, fino ad avere una sala vuota che successivamente verrebbe immersa nel buio. Il visitatore si troverebbe così in uno spazio vuoto, animato a poco a poco da rumori e da voci, rumori di scavi clandestini, voci e discorsi tra criminali nell'atto di compiere un reato. Questo 'stratagemma espositivo' permetterebbe di far iniziare la narrazione *in medias res* e di far comprendere immediatamente la gravità di azioni criminali nel comparto dei beni culturali, che potrebbero determinare la sparizione di collezioni importanti durante una sola notte, annullando la nostra storia e la nostra memoria, come ipotizzato nell'animazione multimediale proposta. Di conseguenza permetterebbe anche di evidenziare subito l'importanza della tutela e della diffusione della cultura della legalità anche in questo specifico settore. In un ambiente successivo potrebbe essere immaginata una linea del tempo rappresentata su un pannello centrale

trasparente con andamento sinuoso per visualizzare la storia del Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, ripercorrendone le tappe salienti dall'anno della sua istituzione nel 1969 ad oggi e le principali attività. In una sala successiva potrebbero poi essere predisposte delle lavagne multimediali in cui schematizzare, spiegandoli, i principali reati relativi al patrimonio culturale e dove potrebbero essere proiettati dei video per rendere evidenti le dinamiche presenti all'interno di questo specifico comparto criminale.

La seconda anima dello spazio immaginato dal Ministro sarebbe a carattere temporaneo, destinata ad ospitare le opere d'arte via via recuperate dai Carabinieri. Quest'area espositiva dovrebbe essere caratterizzata da un allestimento flessibile, che si possa facilmente adattare alla frequente rotazione delle opere mostrate. Essa dovrebbe, inoltre, assumere la connotazione di filtro: gli oggetti d'arte rubati e recuperati, infatti, transitando per un breve periodo all'interno degli spazi espositivi, assurgono a simboli di legalità prima di ritornare alle collocazioni e ai soggetti proprietari originari. È fondamentale, pertanto, mettere in atto tutte le strategie a disposizione per esaltare il valore simbolico che tali oggetti acquisiscono, affidandosi agli strumenti e alle tecniche allestitivi per trasferire l'attenzione del pubblico dal mero piano estetico a quello concettuale. Poiché la tipologia degli oggetti in mostra è sempre varia sarebbe necessario predisporre diverse strutture espositive: vetrine, pannelli, appenderie, pedane e basamenti.

Gli oggetti d'arte sottratti al traffico illecito esposti in questo spazio sono caratterizzati da una sorta di 'ciclo espositivo' contraddistinto da tre fasi: l'opera, successivamente al recupero dei Carabinieri, farebbe il suo ingresso all'interno dell'area espositiva, ne permanerebbe per un periodo limitato e poi abbandonerebbe lo spazio. Sarebbe immaginabile sottolineare espositivamente queste tre fasi. Per accogliere i reperti appena recuperati potrebbe essere presente la cosiddetta 'vetrina del tesoro ritrovato', ovvero un espositore, una parete, una stanza in cui accogliere le opere frutto dei recuperi più recenti. Queste, non appena altre operazioni effettuate dai Carabinieri renderebbero disponibili nuovi oggetti da mostrare, potrebbero essere spostate all'interno di altri spazi, per poi abbandonare definitivamente la sede, terminato il periodo espositivo previsto. Nonostante non più presenti fisicamente e non disponibili all'osservazione, sarebbe tuttavia interessante conservare memoria e traccia di queste opere, costruendo un archivio che si arricchisce periodicamente con la documentazione relativa a tutti i beni culturali che transitano lungo questo percorso. Sarebbe pertanto possibile

ipotizzare una stanza in cui collocare un grosso espositore che riproduca gli scaffali per archiviare i documenti, progettato per indurre l'interazione dei fruitori. Tale espositore potrebbe, infatti, possedere dei cassettei, ognuno dei quali adibito alla conservazione silenziosa della memoria di un oggetto precedentemente esposto. Il cassetto, aperto meccanicamente dall'utente, potrebbe attivare delle proiezioni multimediali all'interno di una vetrina posta al centro dell'ambiente, proiezioni che documenterebbero e racconterebbero l'oggetto transitato nello spazio e poi tornato al legittimo proprietario.

Le linee guida qui elaborate potranno essere declinate in maniera più specifica una volta che sarà definita una sede concreta per ospitare questo tipo di esposizioni. Sarà fondamentale che l'allestimento vesta il suo ruolo comunicativo per trasmettere il valore simbolico delle opere, che diventano un segno tangibile dell'importanza della tutela e della legalità nel settore del patrimonio culturale.

## Riferimenti bibliografici

### **Bibliografia**

#### Monografie e articoli

M. V. Marini Clarelli, *Pezzi da museo. Perché alcuni oggetti durano per sempre*, Carocci editore, Roma 2017.

M. Negri, *La rivoluzione dei musei europei*, Marsilio, Venezia 2016.

F. Parrulli, *Il Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale*, in *La tutela tricolore. I custodi dell'identità culturale*, catalogo della mostra (Firenze, Gallerie degli Uffizi, 20 dicembre 2016 – 14 febbraio 2017), sillabe, Città di Castello 2016, pp. 78-85.

*L'Arma per l'Arte e la Legalità*, catalogo della mostra (Roma, Gallerie Nazionali di Arte Antica di Roma – Palazzo Barberini, 14 luglio -30 ottobre 2016), a cura di G. Calcani, A. Deregibus, Edizioni Efestò, Roma 2016.

*Le Domus Romane di Palazzo Valentini*, a cura di R. Del Signore, Giunti, Firenze 2016.

I. Calvino, *Collezione di sabbia*, Mondadori, Milano 2015.

C. De Benedictis, *Per la storia del collezionismo italiano. Fonti e documenti*, Ponte alle Grazie, Firenze 2015.

P. Hughes, *Exhibition Design*, Laurence King, Londra 2015.

L. Napoli, P. Baldassarri, *Palazzo Valentini: Archaeological discoveries and redevelopment projects*, «Frontiers of Architectural Research», IV, 2, 2015, pp. 91-99.

- L. Basso Peressut, G. Bosoni, P. Salvadeo, *Mettere in scena. Mettere in mostra*, Lettera Ventidue, Siracusa 2014.
- H. F. Taylor, *Storia del collezionismo da Ramsete a Napoleone. Artisti, principi e mercanti*, Ghibli, Milano 2014.
- C. Tosco, *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione*, il Mulino, Bologna 2014.
- M. Vaudetti, S. Canepa, S. Musso, *Esporre Allestire Vendere. Exhibit e Retail Design*, Wolters Kluwer, Milanofiori Assago 2014.
- M. Vaudetti, S. Canepa, *Nuove tecniche di commento per la valorizzazione del patrimonio culturale*, in *Architecture and Places. Progetto culturale e memoria dei luoghi. Cultural design and sites memory*, a cura di M. Trisciunglio, M. Barosio, M. Ramello, Celid, Torino 2014.
- C. Aghemo, A. Pellegrino, G. Picablotto, R. Taraglio, *Illuminazione e controllo ambientale: problematiche e criteri di intervento*, in *Mostrare l'archeologia. Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione*, a cura di M. Vaudetti, V. Minucciani, S. Canepa, Umberto Allemandi & C., Torino 2013, pp. 86-102.
- V. Minucciani, *Tecnologie, museo virtuale e ICT per la musealizzazione archeologica*, in *Mostrare l'archeologia. Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione*, a cura di M. Vaudetti, V. Minucciani, S. Canepa, Umberto Allemandi & C., Torino 2013, pp. 130-140.
- L. Pujol, M. Roussou, S. Poulou, O. Balet, M. Vayanou, Y. Ioannidis, *Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project*, in *Archaeology in the Digital Era. Papers from the 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA)*, atti della conferenza (Southampton, 26-29 marzo 2012), a cura di G. Earl, T. Sly, A. Chrysanthi, P. Murrieta-Flores, C. Papadopoulos, I. Romanowska, D. Wheatley, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013, 77-90.
- European Museums in the 21st century; setting the framework*, I, a cura di L. Basso Peressut, F. Lanz, G. Postiglione, Politecnico di Milano, Milano 2013.
- European Museums in the 21st century; setting the framework*, II, a cura di L. Basso Peressut, F. Lanz, G. Postiglione, Politecnico di Milano, Milano 2013.

*European Museums in the 21st century; setting the framework*, III, a cura di L. Basso Peressut, F. Lanz, G. Postiglione, Politecnico di Milano, Milano 2013.

V. Minucciani, *Pensare il museo. Dai fondamenti teorici agli strumenti tecnici*, CET, Rivoli 2012.

*Museum making. Narratives, Architectures, Exhibitions*, a cura di S. Macleod, L. Hourston Hanks, J. Hale, Routledge, Abingdon, New York 2012.

*Representing Museum Technologies*, a cura di J. Allen, E. Lupo, Politecnico di Milano, Milano 2012.

C. Aghemo, C. Boiano, *Quale illuminazione per un museo di ambientazione?*, in «Luce», XLIX, 296, 2011, pp. 14-21.

F. Den Oudsten, *Space. Time. Narrative. The exhibition as post-spectacular stage*, Ashgate, Farnham 2011.

M. T. Fiorio, *Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica*, Bruno Mondadori, Milano 2011.

M. V. Marini Clarelli, *Il museo nel mondo contemporaneo. La teoria e la prassi*, Carocci editore, Roma 2011.

I. Pezzini, *Semiotica dei nuovi musei*, Laterza, Roma, Bari 2011.

Studio Azzurro, *Fare gli italiani. 1861-2011 Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

C. Aghemo, *L'illuminazione*, in *Palazzo Madama a Torino. Dal restauro al nuovo museo*, a cura di E. Pagella, C. Viano, Silvana Editoriale, Torino 2010, pp. 112-115.

A. Merra, V. Sola, *Il Comando Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale*, in *L'Arma per l'Arte. Beni Culturali di Sicilia recuperati dal Nucleo Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale*, catalogo della mostra (Palermo, Albergo dei Poveri, 27 ottobre – 27 dicembre 2009), a cura di A. Mormino, G. Cassata, C. Pastena, F. Spatafora, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Dipartimento dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Palermo 2010, pp. 17-22.

R. Peregalli, *I luoghi e la polvere. Sulla bellezza dell'imperfezione*, Bompiani, Milano 2010.

*Manuale di progettazione illuminotecnica*, a cura di M. Frascarolo, Mancosu Editore, Roma 2010.

Ministero per i beni e le attività culturali, *Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale*, Edizioni Polistampa, Firenze 2009.

M. Malagugini, *Allestire per comunicare. Spazi divulgativi e spazi persuasivi*, FrancoAngeli, Milano 2008.

A. McClellan, *The art museum from Boullée to Bilbao*, University of California Press, Berkeley, Londra, Los Angeles 2008.

D. Poulot, *Musei e museologia*, Jaca Book, Milano 2008.

L. Cataldo, M. Paraventi, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Hoepli, Milano 2007.

S. Summa, *Musei 2: architetture 2000-2007*, Motta Architettura, Milano 2007.

G. Celant, *L'immaginario del Museo*, «Casabella», LXX, 741, 2006, pp. 6-7.

D. Dernie, *Exhibition Design*, W. W. Norton & Company, New York, Londra 2006.

P. C. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dell'età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia 2006.

L. Basso Peressut, *Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Auguste Perret a Louis Kahn*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005.

E. Hooper-Greenhill, *I musei e la formazione del sapere. Le radici storiche, le pratiche del presente*, Il saggiatore, Milano 2005.

V. Minucciani, *Perché "il museo fuori dal museo"*, in *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, a cura di V. Minucciani, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005.

M. Vaudetti, *Edilizia per la cultura. Biblioteche - Musei*, UTET, Torino 2005.

- F. Antinucci, *Comunicare nel museo*, Laterza, Bari 2004.
- K. Schubert, *Museo. Storia di un'idea. Dalla Rivoluzione francese a oggi*, il Saggiatore, Milano 2004.
- J. S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa, Milano 2003.
- M. Campi, *Norman Foster. Il disegno per la conoscenza di strutture complesse e di geometrie pure*, Kappa, Roma 2002.
- M. Carboni, *L'occhio e la pagina. Tra immagine e parola*, Jaca Book, Milano 2002.
- Museo sensibile. Suono e ipertesto negli allestimenti*, a cura di E. Lariani, Franco Angeli, Milano 2002.
- M. Amari, *Il museo delle aziende. La cultura tecnica tra arte e storia*, Franco Angeli, Milano 2001.
- L. Bedford, *Storytelling: The Real Work of Museums*, «Curator: The Museum Journal», ILIV, 1, 2001, pp. 27-34.
- Frank Gehry, Architect*, catalogo della mostra (New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 18 maggio – 26 agosto 2001/Bilbao, Guggenheim Museum, 29 ottobre 2001 – 3 febbraio 2002), a cura di J. F. Ragheb, Guggenheim Museum Publications, New York 2001.
- M. C. Ruggieri Tricoli, *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000.
- L. Basso Peressut, *Musei: architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999.
- G. Romoli, *Frank O. Gehry. Museo Guggenheim Bilbao*, Testo & Immagine, Torino 1999.
- A. Lugli, *Museologia*, Jaca Book, Milano 1992.
- A. Mottola Molfino, *Il libro dei musei*, Allemandi, Torino 1991.



*I luoghi del museo. Tipo e forma fra tradizione e innovazione*, a cura di L. Basso Peressut, Editori Riuniti, Roma 1985.

K. Pomian, voce *Collezione*, in *Enciclopedia Einaudi*, III, Einaudi, Torino 1978, pp. 330-364.

#### Tesi di laurea e di dottorato

M. Amarante, *Architettura per l'esporre e il comunicare. Programma per un Centro della Scienza a Parma*, tesi di dottorato, tutor A. De Poli, Università degli Studi di Parma, 2012.

F. Iadiccio, *Il Museo luogo della Comunicazione*, tesi di dottorato, tutor M. Capone, Università degli Studi di Napoli 'Federico II', 2011.

R. A. Currà, *Rinascimento digitale. Nuove tecnologie e strumenti per la valorizzazione e divulgazione dei beni culturali. Il Museo Aumentato*, tesi di laurea, rel. V. Minucciani, Politecnico di Torino, 2010.

#### Legislazione

Decreto del Ministero dell'Interno 28 aprile 2006.

Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42 (*Codice dei beni culturali e del paesaggio*).

Decreto Ministeriale 10 maggio 2001 (*Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei*).

Decreto del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali 5 marzo 1992.

Convenzione dell'UNESCO 14 novembre 1970.

Costituzione della Repubblica Italiana.

Documenti

Codice etico dell'ICOM per i musei

Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, *Origini, funzioni e articolazioni. Legislazione di tutela*, 2008.

Intervista a Paolo Baldessari

Intervista a Vincenzo Capalbo

Intervista a Vincenzo Capalbo tratta da  
<https://www.youtube.com/watch?v=U44EFZr1fzM>

(consultato il 30-04-2017)

Intervista ad Alessandro Colombo

Intervista ad ETT

Intervista a Peter Higgins

Intervista a Federico Ladera

Intervista a Franco Rolle

Intervista a Ulrich Schwarz

Intervista a Massimo Venegoni

**Sitografia**

<https://www.tii.se/projects/insideexplorer>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.ideassociazione.it/it/about>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.ideassociazione.it/it/soci>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.ennezerotre.it/staff/>

(consultato il 4-06-2017)

<https://it.linkedin.com/in/franco-rolle-a8311734>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.ettsolutions.com/Company.aspx>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.artmediastudio.org/>

(consultato il 4-06-2017)

[http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS\\_Pack\\_1702.pdf](http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS_Pack_1702.pdf)

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.bertron-schwarz-frey.de/wordpress/index.php/profil-2>

(consultato il 4-06-2017)

<http://www.unesco.org/eri/la/convention.asp?KO=13039&language=E#1>

(consultato il 20-05-2017)

[http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS\\_Pack\\_1702.pdf](http://www.landdesignstudio.co.uk/files/LDS_Pack_1702.pdf)

(consultato il 14-05-2017)

[http://www.britishmuseum.org/about\\_us/news\\_and\\_press/press\\_releases/2010/book\\_of\\_the\\_dead.aspx](http://www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/press_releases/2010/book_of_the_dead.aspx)

(consultato il 14-05-2017)

<http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>

(consultato il 13/05/2017)

<https://www.hetscheepvaartmuseum.nl/>

(consultato il 13/05/2017)

<http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>

(consultato il 13-05-2017)

<https://www.vam.ac.uk/exhibitions/botticelli-reimagined>

(consultato il 13-05-2017)

<http://www.palazzomadamatorino.it/it/eventi-e-mostre/filippo-juvarra-torino-fantasia-barocca>

(consultato il 30-04-2017)

<http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>

(consultato il 30-04-2017)

<http://www.vangoghroma.it/la-mostra/>

(consultato il 30-04-2017)

<http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>

(consultato il 29-04-2017)

<https://www.moreschi.it/lp-2015/evento-triennale-moreschi-it.html>

(consultato il 29-04-2017)

<http://www.atelier-brueckner.com/en>

(consultato il 22-03-2017)

<http://www.adi-design.org/upl/Immagini%20interne%20per%20le%20news/ennezerotre.pdf>

(consultato il 26-11-2016)

<http://www.ennezerotre.it/DESIGNOPERA-ADI-DESIGN-INDEX-2013/>

(consultato il 26-11-2016)

**Fonti iconografiche**

L. Napoli, P. Baldassarri, *Palazzo Valentini: Archaeological discoveries and redevelopment projects*, «Frontiers of Architectural Research», IV, 2, 2015, pp. 91-99.

G. Cricco, F. P. Di Teodoro, *Itinerario nell'arte. Dal Barocco al Postimpressionismo*, Zanichelli, Bologna 2012.

M. T. Fiorio, *Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica*, Bruno Mondadori, Milano 2011.

Studio Azzurro, *Fare gli italiani. 1861-2011 Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

L. Basso Peressut, *Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Auguste Perret a Louis Kahn*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005.

P. Von Naredi-Rainer, *A design manual. Museum Buildings*, Birkhäuser, Berlino 2004.

A. Rosenblatt, *Building type basics for museums*, John Wiley & Sons, Inc., New York, Toronto 2001.

Frank Gehry, *Architect*, catalogo della mostra (New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 18 maggio – 26 agosto 2001/Bilbao, Guggenheim Museum, 29 ottobre 2001 – 3 febbraio 2002), a cura di J. F. Ragheb, Guggenheim Museum Publications, New York 2001.

L. Basso Peressut, *Musei: architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999.

*I luoghi del museo. Tipo e forma fra tradizione e innovazione*, a cura di L. Basso Peressut, Editori Riuniti, Roma 1985.

Arma dei Carabinieri

Flaviana Flamini

MiBACT-Direzione generale Musei

Università degli Studi Roma Tre

<https://www.audio-luci-store.it/fari-teatrali/394-multi-profile-spot-50-8717748009333.html>

(consultato il 25-06-2017)

<https://www.holosonics.com/applications/museums/>

(consultato il 23-06-2017)

<http://www.neo.mi.it/works/designopera/>

(consultato il 3-06-2017)

<http://www.studioazzurro.com/>

(consultato il 3-06-2017)

<http://www.landdesignstudio.co.uk/>

(consultato il 14-05-2017)

<http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/national-maritime-museum>

(consultato il 13/05/2017)

<http://www.duncanmccauley.com/en/projects/exhibitions/546-botticelli-reimagined>

(consultato il 13-05-2017)

<http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/>

(consultato il 30-04-2017)

<http://www.artmediastudio.org/FilippoJuvarra.html>

(consultato il 30-04-2017)

<http://www.architettimiglioreservetto.it/website/moreschi-walking-pleasure/>

(consultato il 29-04-2017)

<http://www.guggenheim-bilbao.es/>

(consultato il 30-06-2015)

<http://libeskind.com/>

(consultato il 30-06-2015)

Le immagini che non riportano l'indicazione della fonte sono dell'autrice.